

DVD

JOC FULL!



HITMAN

Primul episod al
unei serii legendare
codename 47 + S.W.I.N.E.

La același preț

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Februarie 2006

13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

Calcă pedala!

GT LEGENDS

ÎNDEAJUNS DE BUN CÂT SĂ-ȘI
MERITE PE DEPLIN NUMELE

Să deschidem ochii!

NEW GAMES JOURNALISM

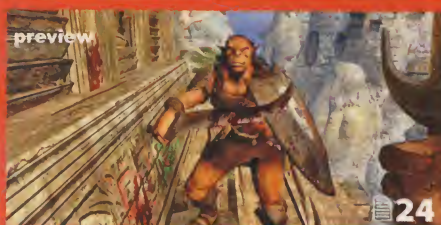
SAU DE CE NU
AR TREBUI SĂ NE
MULȚUMIM CU MAI PUȚIN

TOM CLANCY'S

PREVIEW

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

ÎNVĂȚAȚI DIN NOU SĂ
UMBLAȚI ÎN UMBRĂ



preview
**DARK MESSIAH OF
MIGHT AND MAGIC**



review
BURNOUT: REVENGE



test comparativ
**CELE MAI BUNE
VOLANE PENTRU MANIACI**



DEMOS ANKH ■ GT LEGENDS ■ NIGHT WATCH ■ PIZZADUDE: SPECIAL DELIVERY ■ THE STALIN SUBWAY ■ STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE MODS MISSION IMPOSSIBLE - NEW DAWN
■ ROME TOTAL REALISM 6.0 GOLD ■ ULTIMA V: LAZARUS ■ UT2004 MEGAPACK FILME ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS ■ PROJECT OFFSET ■ SILENT HILL THE MOVIE ■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
UTILITARE DAEMON TOOLS 4.03 HOME EDITION ■ FIREFOX 1.5.0.1 RC1 ■ ALCOHOL 120% 1.9.5.3105 ■ SUPER DVD CREATOR 9.0 ■ WINZIP 10.0 ■ MIDI TO MP3 MAKER 3.0.46 ■ AVI JOINER 1.0.43

Cu asemenea

PREȚ...

doar

29,9

RON
TVA INCLUS



...ce scuză mai ai?

In colecția Sold-Out sunt sute de jocuri care au scris istorie!

merită să joci originale!

Caută-le în magazinele Altex, Best Computers, Carrefour, Diverta, Domo, Germanos, Media Galaxy, Selgros și în toate magazinele bune de jocuri, electronice și IT.

Sold Out
software
Quality software at an affordable price

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-şef :

Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactor-şef adjunct:

Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:

Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie

Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:

Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158
şi fax: 0268-418728

Montaj şi tipar:

Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

(RRO) este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei **LEVEL** a fost publicată în 25.000 de exemplare.



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), **LEVEL** are 105.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	C2, 63
Fanatic Gamer	33
K-Tech Electronics	39
Lumina	65
Motor Presse	83
Flamingo Computers	C4



A devenit o obișnuință regretabilă ca la fiecare început de an lucrurile să fie amorte. Jocuri nu există, iar industria se face că doarme. Așa că ne vedem în ingrata situație de a nu prea avea ce jocuri să testăm. Din fericire, ne-am adus rapid aminte de faptul că există și alte lucruri în lumea asta a noastră decât review-uri. Așa că am plusat la rubricile aferente și am reușit să propunem îndeajuns de multe subiecte interesante cât să mai dezmoșțim atmosfera.

Acestea fiind spuse, să trecem la cele două subiecte pe care voiam să le amintesc aici, în editorial. Primul dintre ele se referă la introducerea unei noi rubrici, Special, care va aborda de acum înainte subiecte mai complexe, prin intermediul unor articole de fond. Este ceva ce ne-am propus să facem de foarte multă vreme, dar, eh, mai bine mai târziu decât niciodată. Așteptați-vă, așadar, să aveți de acum înainte parte de articole ce ies din tipar, combină idei, propun soluții și, în general, încearcă să deschidă ochii. Nu întâmplător, primul astfel de articol se referă la un subiect care a fost prea puțin mediatizat pe piața românească. Este vorba de modul în care este privit jurnalismul de jocuri, ce ar trebui el să facă și care este modul prin care tu, cititorul, poți să obții ceea ce vrei dintr-un articol. Chiar dacă ar putea să pară un subiect orientat strict către cei interesați de modul în care este construită o revistă sau un stil de scris, articolul din acest număr („New Games Journalism”) este departe de a fi unul restrictiv. Dacă ai citit în viața ta măcar o dată un articol despre un joc, dacă ai deschis cel puțin o revistă de profil sau un site de specialitate, dacă obișnuiești să te dai pe forumuri și să îți împărtășești părerea despre

jocuri cu alți pasionați, atunci trebuie să arunci o privire peste acest articol.

Numărul al doilea pe ordinea de zi este competiția „Tu Faci Jocurile”. Chiar dacă relaunch-ul revistei de acum o lună, cu tot ce a însemnat asta (design grafic, modificarea structurii interne, adăugarea de rubrici noi etc.) ar fi putut să pară lucrul cel mai important care s-a întâmplat în numărul de ianuarie 2006, ei bine, nu este așa. „Tu Faci Jocurile” este o competiție la care am visat de mai mulți ani, dar care nu ar fi avut nici o șansă în condițiile în care nu ar fi existat competitori. Din fericire, lucrurile s-au schimbat, iar în 2006 am putut în sfârșit să ne vedem visul realizat. Departe de a fi o simplă metodă de promovare a revistei, „Tu Faci Jocurile” s-a născut din dorința noastră de a împinge lucrurile mai departe în industria locală. Să fie totuși clar, nu este un gest altruist, noi ca revistă depinzând direct de succesul acestei industrii locale. Ideea de a „forța” mâna unor tineri români talentați, de a oferi unor echipe tinere posibilitatea de a face ce și-au dorit dintotdeauna, pentru prima oară, de a încerca să pornească ceva ce, la câtă pasiune și inteligență avem în țara asta, trebuia să se întâmple mai demult... asta este în spatele acestei competiții. Visul nostru este ca această idee să crească și să ne vedem peste un an, doi, cu proiecte demne de bugete mari, pentru care să se bată un EA, Activision sau Valve. Până acum, lucrurile stau mai bine decât ne-am așteptat. Avem cel puțin 10 proiecte deja înscrise în competiție, iar de luna viitoare sperăm să vă putem prezenta ceva concret din acestea. Cu alte cuvinte, keep them coming! O să iasă ceva extraordinar!

TOP 3 / REDACTOR

**Mitza**

1. Burnout: Revenge
2. GT: Legends
3. Sniper Elite

**cioLAN**

1. Ultima V: Lazarus
2. Burnout: Revenge
3. GT Legends

**BogdanS**

1. Samsung SyncMaster 770P
2. Hercules DJ Console MK2
3. Panasonic DMC-FX9EG-K

**Locke**

1. Auto Assault Beta
2. GT Legends
3. Sniper Elite

**Marius**

1. GT Legends
2. Sniper Elite
3. Supreme Ruler 2010

**Rzarectha**

1. GT Legends
2. Sniper Elite
3. NBA Street Showdown

**KiMO**

1. GT Legends
2. Sniper Elite
3. Burnout: Revenge

Demo

Ankh (DVD)
 Castle Wars (DVD)
 Gems Cubed
 GT Legends
 Mad Tracks (DVD)
 Night Watch (DVD)
 PizzaDude: Special Delivery (DVD)
 The Stalin Subway (DVD)
 Stubbs The Zombie

Media

Filme

Act of War Expansion (DVD)
 Commandos: Strike Force
 Enemy Territory: Quake Wars (DVD)
 Film Effects in the Source Engine (DVD)
 Lost Planet
 Project Offset (DVD)
 Romble Roses XX
 Silent Hill The Movie (DVD)
 Splinter Cell 4 (DVD)
 Timeshift (Stoptime)

Imagini

Dark Messiah of Might and Magic
 Microsoft Flight Simulator X
 Ghost Recon: Advanced Warfighter

Screensaver

3D Spooky Halloween

Wallpaper

Burnout: Revenge
 Antivirus
 Anti Trojan Elite 3.4.4
 Microsoft MS Removal Tool 1.12
 StarForce SafenSec Plus 2.19

Drivere

.NET Framework (DVD)
 ATI Catalyst 5.13 cu Control Center (DVD)
 ForceWare 81.98 (DVD)

Freeware

ATI Tray Tools 1.0.5.815
 aTuner 1.9.40.8198
 DAEMON Tools 4.03 Home Edition
 Firefox 1.5.0.1 RC1 (DVD)
 Microsoft AntiSpyware 1.0.701b
 QuickTime Alternative 1.68
 Vista Transformation Pack 3.0 (DVD)

Patch

Age of Empires 3 1.0 to 1.0.3 (DVD)
 Brothers in Arms: Earned in Blood 1.02
 Stubbs The Zombie 1.01

UFO Aftershock 1.1 to 1.2
 Ultima V: Lazarus 1.1 (DVD)
 Vampire: The Masquerade Bloodlines 2.0 (DVD)
 X3: Reunion 10 to 1.3 (DVD)

Shareware

ACDSee Pro 8.0 build 67 (DVD)
 Alcohol 120% 1.9.5.3105 (DVD)
 AVI Joiner 1.0.43
 Learn Chinese and
 Speak Mandarin 2.7 (DVD)
 MIDI To MP3 Maker 3.0.46
 Super DVD Creator 9.0
 WinXP Manager 4.95.1
 WinZip 10.0 (DVD)

MODs

FIFA Manager 2006 Editor
 Mission Impossible - New Dawn (DVD)
 Quake4 Quakemas Map Pack
 Rome Total Realism 6.0 GOLD (DVD)
 Ultima V: Lazarus (DVD)
 UT2004 MegaPack (DVD)

Extra

Level DVD Finder
 S.W.I.N.E (joc complet) (DVD)

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!! – Hitman: Codename 47

Într-o perioadă când jocurile de acțiune orientate pe stealth erau... erm, de fapt nu erau, Thief fiind singurul care încercase cu adevărat așa ceva... Hitman: Codename 47 a apărut ca o rază de soare reflectată de pe chelia personajului principal. Cu ajutorul unui gameplay de excepție, ce combina violența excesivă cu importanța dată planificării tactice a oricărei acțiuni, Hitman: Codename 47 a devenit rapid o legendă. Care legendă, mulțumită și unui personaj principal carismatic, a crescut mai apoi cu încă două jocuri și un viitor film pentru marile ecrane. Așadar, pentru cititorii LEVEL, gratuit în această lună, jocul care a transformat chelia într-o armă... tadaaa... Hitman: Codename 47!



FEBRUARIE 2006

Editorial
Știri

INTERVIU

Din culisele Auto Assault

3 PREVIEW 6

Tom Clancy's Splinter Cell:
Double Agent
Desperados 2: Cooper's Revenge
12 Tom Clancy's Ghost Recon:
Advanced Warfighter
22 Blood Magic
24 Dark Messiah of Might and Magic
28 Jagged Alliance 3D
30 Enemy Territory: Quake Wars

REVIEW

MX vs. ATV Unleashed
Heroes of the Pacific
Sniper Elite
Supreme Ruler 2010
Gene Troopers
Vietcong 2
GT Legends

MODs

Mission Impossible –
New Dawn (Max Payne 2)
Ultima V: Lazarus (Dungeon Siege)

ONLINE

Auto Assault: Primele impresii

SOFTWARE

Emulare pentru toți

SPECIAL

New Games Journalism

CONSOLE

PS2
14 Burnout: Revenge 60
18 PSP
NBA Street Showdown 64

HARDWARE

20 Samsung SyncMaster 770P 66
22 ASUS Extreme N7800GT 66
24 Top Silent/2DHTV 67
28 Sony CyberShot DSC-N1 67
30 Speed Link Hornet
32 Force Touch Edition SL-3526 67
34 Hercules DJ Console MK2 67
36 Genius Twin Touch LuxeMate 68
40 Speed Link Metal Mouse SL-6178 68
44 Vacom Graphire4 Classic XL 68
45 Panasonic DMC-FX9EG-K 69
46 Speed Link Full Metal
Headset SL-8755 69
Genius Look 312P 69
Joaca de-a viteza 70
Get Mobile
48 Motorola ROKR E2 74
49 Sony Ericsson W810i 74
Nokia 6103 74

LIFESTYLE

www.
Filme
The Chronicles of Narnia:
51 The Lion, the Witch and the Wardrobe 76
Transporter 2 77
DVD-uri 77
Patch 79

CHATROOM

Chatroom Reloaded 80

S.W.I.N.E., OFERIT GRATUIT STRATEGILOR DE PRETUTINDENI

Nu știu ce i-a determinat pe vecinii noștri unguri de la Stormregion Ltd să distribuie gratuit un joc, dar bine au făcut! S.W.I.N.E., produs de mințile ascuțite din spatele unor jocuri precum Codename: Panzers și Rush for Berlin, nu este însă un joc ca oricare altul. Este un RTS care s-a bucurat de aprecierea fanilor, la lansarea din urmă cu trei ani și ceva, datorită unei premise originale,



deosebit de amuzante, combinată cu gameplay-ul specific unui joc de strategie în timp real. Povestea este principalul punct de atracție și prezintă conflictul armat dintre Armata Națională a Porcinelor, condusă de cel mai mare porc dintre porci, Colț de Oțel, și iepurimea din Țara Morcovilor, a căror capitală este sub asediu. Răspunsul urecheaților puși pe șotii nu întârzie să apară, acesta materializându-se sub forma unui contraatac „guerilla style”, folosind unități mobile rapide (cam tot ce-a mai rămas din marea lor armată) controlate de jucător. S.W.I.N.E. nu este un RTS prea complicat, dar este amuzant și foarte ușor de jucat, motiv pentru care veți putea găsi versiunea completă a jocului pe DVD-ul LEVEL.



THE SIMS 2 - OPEN FOR BUSINESS

După ce și-au pierdut tinerețile prin colegiu și și-au bătut bursele și mințile prin bodegi, simșii au început să se gândească serios la ziua de mâine. Unii vor alege viața simplă de fermier sudist în The Sims 2: Down on the Farm și The Sims 2: Klanlife (probabil două dintre viitoarele zece expansion-uri... neconfirmate încă... dar avem răbdare), iar restul se vor juca de-a negustorii în Open for Business, add-on care își va face apariția în 2006.

Țigări la bucată or vinde?



KOTOR 3 PE MASA DE LUCRU

Spionii noștri deghizați în femei de serviciu, infiltrați în uzinele tovarășului Lucas, ne informează că Lucas Arts și Obsidian lucrează de zor la realizarea celui de-al treilea capitol din seria Star Wars: Knights of the Old Republic, ce include cel puțin o schimbare majoră față de titlurile precedente. Ni se promite o interacțiune mai bună cu NPC-urile din joc, iar sistemul de luptă va fi complet real time. Urmează să aflăm, cât de curând, pe ce platformă va ateriza KOTOR 3 și dacă Obsidian va face, din punct de vedere vizual, saltul în grădina următoarei generații.



LEVEL TOP 10

1. World of Warcraft	143
2. Need For Speed: Most Wanted	111
3. Prince of Persia: The Two Thrones	97
4. Call of Duty 2	74
5. Quake IV	28
6. The Movies	28
7. Peter Jackson's King Kong	16
8. Starwars: Battlefront II	16
9. GUN	8
10. Worms 4: Mayhem	7

IANUARIE
2006

Top preluat de pe www.level.ro

Revista Game Informer a prezentat primele detalii legate de următorul joc Mortal Kombat, pe numele său Armageddon. Prima veste bună este că și-au anunțat prezența toți luptătorii care s-au perindat prin titlurile mai vechi, mai puțin Motaro. Fatalități și lovituri noi, posibilitatea de a crea personaje și moduri noi de joc sunt câteva din informațiile legate de jocul așteptat pe PS2 și Xbox spre sfârșitul acestui an.



**MORTAL KOMBAT:
ARMAGEDDON**

AL TREILEA VAL

Încurajați de primirea călduroasă de care s-a bucurat UFO: Aftershock, omuleții de la ALTAR Games (fosta ALTAR Interactive) au pornit lucrările la al treilea joc din serie, UFO: Afterlight. Pe lângă rețeta obișnuită, cehii ne promit un sistem RPG mai complex decât în Aftershock, un arsenal mai bogat și o planetă aparent roșie infestată cu extraterestri nou-nouți, numai buni de „cules”. Mai mult, schimbări sănătoase vor exista și la capitolul „tactică”, un mediu asupra căruia se pot opera modificări (a se citi „terraformare cu grenada”) fiind doar una dintre ele. Faptul că ALTAR a plecat urechea la rușămintile fanilor și le-a oferit un produs (Aftershock)



mult mai evoluat decât predecesorul (Aftermath) mă face să cred că Afterlight va fi Jocul pe care l-am așteptat de la Apocalypse încoace.

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII - UBISOFT ROMANIA SE ÎNTOARCE

După excelentul Silent Hunter III, care ne-a lăsat cu gurițele căscate, și versiunea pentru PC a lui King Kong, iată că isteții de la Ubisoft Romania ne-au pregătit o nouă surpriză. Este vorba despre jocul Blazing Angels: Squadrons of WWII, în care jucătorul va fi pus la comanda unei escadrile de avioane de vânătoare, pentru a lupta pe cerul celui de-al Doilea Război Mondial. Compatrioții noștri ne momesc cu o campanie single player antrenantă, ce se întinde de-a lungul a 18 misiuni, un storyline de excepție și acțiune fulminantă într-un multiplayer care să ne țină zile întregi lipiți de manșe. Așa să fie!



SYSTEM SHOCK 3 E ÎN PRODUCȚIE?

Cei de la EA și-au înregistrat încă o dată numele de System Shock 3 la United States Patent and Trademark Office pe data de 15 decembrie 2005. Ar putea fi pur și simplu doar o metodă de a-și reînnoi drepturile de autor asupra acestui nume sau, cine știe, o dovadă că SS3 este un vis pe cale de a deveni realitate.

Nu uitați însă că omușorii de la Irrational Games (care au fost în mare parte responsabili pentru SS2) pregătesc și ei un succes „spiritual” al seriei System Shock, și anume Bioshock. De-a dreptu’ șocant, domne’!

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II VA „VIZITA” CONSOLA XBOX 360

Se pare că zilele de odihnă ale Frăției se apropie de sfârșit. Nici nu s-a obișnuit bine cu gândul că va juca un rol însemnat într-un nou măcel pe câmpiile însorite (și însângerate) ale Middle-earth-ului, că Ochiul din Redwood a luat o hotărâre monumentală în ceea ce o privește: Frăția va presta și pe Xbox 360. Da, ați citit bine, The Battle for Middle-earth II va fi trimis „la



produs” pe DN Xbox 360 și va începe „lucrul” prin vară (să nu înghețe de frig). Deși EA ne-a promis că se va da de ceasul morții să ne ofere o schemă de control cât mai comodă,

care, zice-se, va fi pe placul tuturor, atât al neofitiilor, cât și al veteranilor în ale RTS-ului, eu tot îmi permit un mic „dabăliutief, mate!”... Eh, om trăi și om vedea...



UNREAL TOURNAMENT 2007 VA VEDEA LUMINA ZILEI PE PC!



În ediția de ianuarie, băieții de la Playstation Magazine ne informau că UT2007 va fi unul dintre titlurile cu ajutorul cărora Sony ne va uimi la lansarea PS3-ului. Ei bine, și ei și noi am fost dezinformați cu vârf și îndesat! Sub pseudonimul War_Tourist, unul dintre producătorii de la Epic Games a pus capăt dezinformării în care s-au bălăcit mai toate agențiile de presă, afirmând pe un thread de pe forumurile oficiale că PC-ul, și nu PS3-ul, va fi prima casă a unuia dintre cele mai așteptate jocuri ale anului 2006.

De asemenea, War_Tourist a confirmat că va exista o versiune demo, care ne va lăsa PC-urile cu puțin timp înaintea lansării oficiale a jocului. Când se va lansa însă, să nu mă întrebați. Mama Omida n-a suflat o vorbă. Deocamdată.



PIRAȚII SUEDEZI ȘI-AU FĂCUT... PARTID

Oricât de incredibil ar suna, este adevărat. Noul partid politic se numește Piratpartiet (Partidul Piraților), pirații software militând pentru ghici ce: nici mai mult, nici mai puțin decât eliminarea drepturilor de autor, a patentelor și a mărcilor înregistrate. Și unde altundeva și-ar putea face noul partid auzită vocea decât în Parlamentul suedez, alegerile parlamentare fiind programate pentru 24 septembrie. Mișcarea vine ca o reacție la adresa legislației suedeze din ce în ce mai stricte împotriva pirateriei.

În cazul în care Partidul Piraților ar obține majoritatea voturilor, prima mișcare pe care o vor face va fi aceea de a elimina legea drepturilor de autor, conform programei partidului. Pirații susțin că legea va dispărea din scenă fără amânare sau dezbateri. În plus, aceștia doresc ca Suedia să declare în fața Națiunilor Unite că țara nu va accepta noi tratate de acest gen.

Partidul caută, de asemenea, oameni care să candideze pentru ocuparea unui loc în Parlament, bineînțeles, cu condiția ca

aceștia să facă parte din rândurile piraților software.

Însă pentru a fi înregistrați ca partid în cadrul viitoarelor alegeri, pirații au nevoie de 1.500 de semnături. Ceea ce nu pare a fi o problemă, din moment ce au reușit să strângă aproape 5.000 de semnături electronice (ce urmează a fi verificate), încă din prima zi de la lansarea site-ului oficial. Cu toate acestea, pentru a obține cel mai bun loc din Riksdag (Parlamentul suedez), băieții au nevoie de 225.000 de voturi. Dar ei nu-și fac probleme în privința aceasta, deoarece, conform estimărilor lor, aproape 800.000 de suedezi folosesc software piratat.

Dacă planul A va da greș, pirații vikingi vor pune în mișcare planul B. Vor desființa partidul și, alături de un taraf valah specializat în doine de încălcare a drepturilor de autor cântate la DVD, vor pune bazele Ghildei Tarab(l)agiilor și vor fi zăriți vizavi de McDonald's-ul din Piața Romană, unde vor strânge bani pentru cautiunea fostului Președinte al Piratpartiet și viitoare legendă nordică.

PUTEREA E ÎN VOI

După Sam, Max și Simon, fanii au mai câștigat o bătălie. Astfel putem să anunțăm că Vivendi Universal Games și-a dat acordul pentru relansarea seriei King's Quest. Jocul The Silver Lining (fostul "King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining") este realizat în totalitate de fanii acestei serii și va fi lansat anul viitor.



CÂȘTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - DECEMBRIE 2005 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

- **MARELE PREMIU, O CONSOLĂ SONY PLAYSTATION 2 CU CINCI JOCURI PS2**, a fost câștigat (urale, felicitări, aplauze, lacrimi de bucurie, fanfare, artificii!) de Caius Bălan din Timișoara.
- Jocul original **Civilization IV** a fost câștigat de Doru Denis Dinu din Brașov.
- Un **abonament pe 12 luni** la revista LEVEL a fost câștigat de Radu Bogdan Samoila din București.
- Banii necesari achiziționării jocului **Diablo II** îi vor fi returnați Nicolettei Dima din Pitești.
- Un tricou cu **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** a fost câștigat de Cristian Marin din București.

- Două seturi de câte două **MEGA postere** cu jocurile Grand Theft Auto: Liberty City Stories și Call of Duty 2 au fost câștigate de Răzvan Zaharia din Iași și de Constantin Dragoș Ilincă din Drobeta-Turnu Severin.

Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra din nou la o mare tragere la sorți anuală, al cărei premiu va fi anunțat în curând.

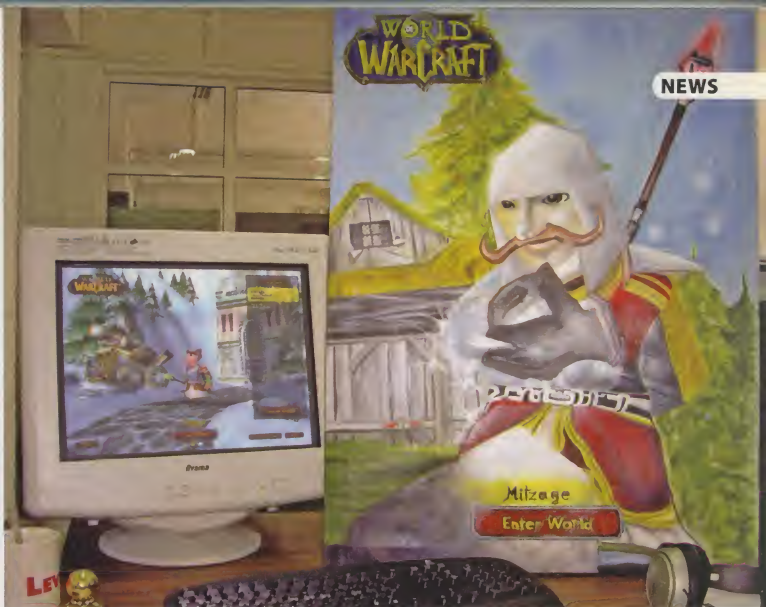
Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.

PORTRET WOW MADE IN ROMANIA

Acum câteva luni (nu multe, dar îndeajuns cât să uitați) o știre făcea furori printre fanii World of Warcraft. Un individ cu mult talent și o idee s-a oferit să facă portretele unor personaje din ghilda sa din World of Warcraft. Portretele le-a expus pe un forum și din acel moment omul a început să fie asaltat de cereri asemănătoare. Având în vedere talentul cu care era înzestrat individul, era garantat că mărețul tău personaj din WoW va fi reprezentat cum nu te-ai fi gândit niciodată. Ideea era cum nu se poate mai potrivită pentru un astfel de joc. În momentul în care îți crești un personaj timp de săptămâni sau luni de zile, este normal să ții la el. Și gândiți-vă cât de demențial ar fi ca respectivul personaj, care nu a ieșit niciodată din lumea sa virtuală, să fie reprezentat într-un portret mareț în lumea reală. Nu ți se umflă sufletul de bucurie? Evident că din momentul în care a început să fie asaltat de prea multe cereri, omul și-a pus un preț, pe care a

continuat să-l crească. Între 80 și 200 de gold (în joc) erau necesari pentru a ți-l vedea pe „GigăRupeTot” redat frumos prin ochii unui artist. Ei, imediat ce știrea aceasta și-a făcut apariția pe site-ul level.ro, am fost contactat de către Victor și Mia Sava, care s-au oferit să îmi arate că și ei pot să facă așa ceva. Zis și făcut, după puțin timp m-am trezit la ușă cu DITAMAI pachetul în care am găsit, cu lacrimi în ochi, un imens portret (realizat de Mia) al primului (și celui mai meseriaș) personaj de-al meu din World of Warcraft: Mitzage, micul mag nebun. Le-am rămas dator celor doi și cum jucătorii din România știu sigur că ar fi foooooarte interesați de așa ceva, mi-am zis că nu ar

strica să dau aici adresa de e-mail la care vă puteți interesa de aceste tablouri, și anume onevic1v@yahoo.com. Țineți minte că oamenii sunt deschiși la orice idei, trebuie numai să le trimiteți câteva poze cu personajul vostru și cam cum ați vrea să arate în tablou. Hai, că a venit momentul să schimbăm carpetele alea cu Răpirea din Serai.



SMILING GATOR S-A DUS DE RÂPĂ, CU TOT CU MMO-UL TWILIGHT WAR



Smiling Gator Productions, fondat în anul 2003 de către o mână de entuziaști, foști angajați ai AOL/Time Warner și Link Simulation and Training, nu are parte de un an nou fericit, anunțând că și-a închis definitiv porțile. Din păcate, odată cu decesul producătorului, promițătorul Twilight War: After the Fall (care ar fi fost primul MMO bazat pe engine-ul Source al celor de la

Valve) a trecut și el în neființă. Motivul invocat: aceeași lipsă de fonduri care a trimis la groapă înainte de vreme o grămadă de alte titluri interesante.

„Fondurile inițiale s-au epuizat”, ne explică unul dintre oficialii de la Gator Productions, „și nu am reușit să atragem noi investiții. Pagina oficială și adresa de e-mail vor dispărea în următoarele zile, acesta fiind ultimul anunț pe care îl facem înainte de a închide definitiv porțile”.

De remarcat că anunțarea MMOFPS-ului Twilight War a fost primită cu deosebit interes, însuși Gabe Newell, bosul de la Valve, fiind nerăbdător să vadă cum se descurcă engine-ul Source în MMO-ul celor de la Smiling Gator Productions. Din nefericire, se pare că ocazia de a vedea Twilight War în exercițiul funcțiunii a dispărut definitiv.



REA-VOINȚĂ SAU IGNORANȚĂ?!



World of Warcraft, un joc care este în atenția unui procent deja serios din populația planetei, a fost lovit din nou. Chiar dacă Blizzard se îndreaptă vertiginos spre a deveni o companie extrem de profitabilă, totuși serverele nu merg.

Odată cu patch-ul 1.9, a venit rândul deschiderii porților spre Ahn'Qiraj. 27 de servere au picat ca pușcate și iremediabil. Asta înseamnă minimum o zi de downtime, deși se speculează ceva de ordinul a 2-3 zile. Pană acum, suportul tehnic s-a dovedit a fi prost, iar după ultimele accese de „ne doare undeva de voi, cei

care plătiți”, e grav. Și nimic nu scapă spre media... Nu știm dacă lumea nu vrea să lucreze la Blizzard, deoarece sunt plătiți prost, sau dacă Blizzard nu vrea să angajeze pur și simplu. Este foarte posibil să fi angajat un grup de incompetenți notorii...

Pe termen scurt, Blizzard se consideră tare pe poziție, iar WoW ar putea deveni imposibil de jucat în decurs de un an-doi, din cauza problemelor tehnice. Oare îl vor închide pur și simplu și ne vor râde în nas de undeva de sus, mai exact de unde se termină teancul de bani luat de pe spatele nostru?

MEDIEVAL II: TOTAL WAR A DEVENIT REALITATE

Ascuțiți-vă toroipanele, ungeți catapultele, puneți uleiul la fierț și injectați găinile dușmanului cu virusul gripei aviare: Medieval II: Total War nu mai e un umil zvon, ci a fost ridicat la rangul de certitudine. Creative Assembly ne asigură că toate „trademark-urile” Evului Mediu se vor regăsi în Medieval II, de la fortărețele „old-skool” cocoțate în vârf de deal până la cele 200 de unități care au înroșit Europa. Câmpul de bătălie va fi călcat simultan de peste 20 000 de picioare (numărul se va mări considerabil dacă suntem ahtiați după cavalerie), iar un mod original de multiplayer, care va permite jucătorilor să-și testeze forțele în așa-numitele „multi-battle campaigns”, va constitui deliciul oricărui mareșal de birou. Mai multe nu vă putem spune, nu pentru că am fi din cale-afară de secretoși, ci pentru că șerbii lordului SEGA, Crea-



tive Assembly, au depus jurământ de tăcere și nu scot o vorbă, deși le-a scăpat un „winter 2006” anemic.

SILVERFALL - UN NOU RPG DE LA MONTE CRISTO

Monte Cristo ne anunță că se lucrează de zor la realizarea jocului Silverfall, un fantasy RPG aflat pe masa de lucru a studioului KievGames. Producătorul ne „amenință” cu o grafică impresionantă și o poveste fascinantă într-un joc ce le dă jucătorilor posibilitatea să se zbenguie într-un



mediu vast, în compania a patru rase costumizabile și a peste 150 de monștri. Pe lângă campania solo, fanii genului vor fi răsplătiți cu un multiplayer antrenant (coop și PvP), efecte ragdoll, cicluri zi-noapte, efecte de particule și cele mai noi shader-e. Câte plăci video va rupe însă, contează mai puțin.



FLIGHT SIMULATOR X

Când te gândești la orice joc din seria Flight Simulator, îți vine în minte realismul, aspect pe care isteții de la Microsoft Games au demonstrat, cu vârf și îndesat, că îl pot simula până în cele mai mici detalii. Cei care au rezistat la manșă în Flight Simulator 2004: A Century of Flight știu de ce. O mare parte dintre aspectele din Flight Simulator X au la bază cereri venite din partea comunității, fanii urmând a fi răsplătiți cu cel mai revoluționar joc din serie, spun producătorii. Noul simulator se bucură de ajutorul celor mai noi tehnologii hardware, pentru a ne oferi o lume tridimensională



bogată și extrem de detaliată. Nivelul de detaliu va fi împins și mai departe, producătorii afirmând că modelele din joc, efectele climaterice și iluminarea în timp real vor fi mai aproape de realitate ca niciodată. Microsoft va oferi, de asemenea, compatibilitate completă cu Flight Simulator 2004 și va include peste 24.000 de aeroporturi detaliate în noul simulator, distribuite pe fiecare continent al Pământului.

Realism, precum în cer, așa și pe Pământ? Până la lansarea care va avea loc la sfârșitul anului, Flight Simulator X pare să îndeplinească ambele condiții.



APROAPE CÂȘTIGĂTOR AL CELUI MAI MARE TURNEU HALO 2, LA DOAR 7 ANI!

În cadrul celui mai mare turneu Halo 2 organizat vreodată, un gamer supărat în vârstă de doar 7 anișori s-a clasat pe locul al doilea din 500 de participanți. Locul întâi a fost ocupat de... unchiul său.

Să stai și să-l privești pe Lil' Poison la treabă înseamnă să asști la ceva cu totul inimaginabil. Lil' Poison nu este bun pentru un puști de 7 ani, este de neoprit! Faptul că tineri sunt considerați jucătorii de 14 ani îl face pe Lil' Poison și mai deosebit, acesta distrugând-și pur și simplu adversarii. Lui puștiulică nu numai că-i fug degetele într-un ritm alert de la un buton la altul al controlerului și înțelege perfect mecanica de joc, ci chiar reușește să aplice cu succes strategia de care trebuie să te ții ca un scai pentru a obține victoria. Lil' Poison și-a început cariera la doar 5 ani, în cadrul MLG Halo Nationals din 2004, uimindu-și concurența și spectatorii din ce în ce mai mult, cu fiecare nouă demonstrație de forță. Oare cât de bun poate deveni Lil' Poison în timp, dacă stăm să ne gândim că deja este considerat un "adevărat" într-ale gaming-ului?

Micuțul care nici măcar nu ajunge cu picioarele la podea este însoțit pretutindeni de tatăl său, care s-a lăsat de meserie în clipa-n care Lil' Poison a început să măture cu el podeaua din Halo.



LANSAREA FILMULUI BLOODRAYNE - MUTILAREA VAMPEI

Uwe Bow... hmm... Boll este probabil extrem de fericit zilele acestea deoarece filmul său se bucură de un (in)succes remarcabil. După primul weekend de la lansare, a strâns aproape 1 milion de dolari, iar filmul BloodRayne este în Top 100... al celor mai proaste filme făcute vreodată. Totuși, în comparație cu producțiile sale anterioare, Alone in the Dark și House of the Dead, care au ocupat locurile 38, respectiv 22 în topul celor mai proaste filme, Uve a făcut progrese remarcabile.

BloodRayne este pe locul 42 în același top. Cu alte cuvinte, asistăm pe viu și pe pielea noastră la formarea unui regizor. Deși nimeni nu-l vede pe această poziție vreodată, el este ambițios și încearcă, distrugând și ultimul subiect interesant legat de jocuri care ar putea exista.

Probabil că unii dintre voi nu realizează, dar o serie de zvonuri neconfirmate vorbesc despre implicare lui Boll în proiecte gen FarCry sau Warcraft. Țineți-vă bine!



ÎNCĂ UNA... ȘI MĂ DUC. DE TOT.

Gata, avem confirmarea! Joaca poate ucide. Ucide boi și vite. Nu o spune mama Dolores, ci raportul unor medici din Coreea de Sud, care explică pe îndelete cum unii dintre jucători pot muri, din cauza faptului că petrec prea mult timp în compania MMO-urilor preferate.

„Oamenii care nu au dormit pentru o lungă

perioadă de timp nu realizează, de obicei, cât de epuizați sau stresați sunt”, spune Dr. Song Hyeong-gon. „Din cauza faptului că sunt stresați de obsesia de a câștiga jocul, ei consumă o cantitate enormă de energie. Epuizați psihic, expuși unui bombardament de culori sau imaginilor stimulante de pe ecranul monitorului, nu-și dau seama că astfel cortexul vizual poate fi afectat grav, provocând moartea instantanee a respectivului.”

Oare Asia va rămâne un caz aparte sau valul de sinucideri și crime din WoW sau mai știu eu ce MMO va atinge și țărmurile capitaliste? Locke, nu uita să-ți iei pastilele.

SE VOR LANSA

FEBRUARIE 2006

Star Wars: Empire at War
Galactic Civilizations II: Dread Lords
Empire Earth II: The Art of Supremacy
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
Space Empires V
The Regiment
TOCA Race Driver 3
Darkstar One
True Crime: New York City
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum

LucasArts
Paradox Interactive
Vivendi
Ubisoft
Strategy First
Konami
Codemasters
Ascaron
Koch
Atari

Din culisele Auto Assault

În speranța că va mai exista o eră post-apocaliptică

De curând, ați putut citi în revista noastră preview-ul celui mai așteptat MMORPG din lista mea, și anume Auto Assault. Între timp, am avut și posibilitatea de a arunca o privire în câteva zile de test și, date fiind impresiile, am considerat că ar fi interesant ca producătorii să ne răspundă la câteva întrebări referitoare la acest joc. De aceea l-am contactat pe domnul Scott „Scorch” Brown, președintele NetDevil, care a fost foarte dispus să ne lămurească un pic în legătură cu Auto Assault.

Locke: În primul rând, am dori să le spuneți cititorilor noștri ce este Auto Assault și de unde ați avut ideea unui asemenea joc.

Scorch: Auto Assault este un MMORPG post-apocaliptic cu vehicule. Am preluat ideea de RPG, pe care am combinat-o cu un stil de luptă rapid pe fondul unui relief destructibil, la care am adăugat și necesitatea mișcării în timpul atacului, cu scopul de a crea un stil de joc unic și original. Ideea din spatele jocului este de a combina adrenalina dintr-un action și specificul unui joc online, de a-ți crea și dezvolta un personaj. Mulți dintre cei din echipa din spatele Auto Assault s-au inspirat din filme, jocuri și cărți cu subiecte apocaliptice.

L: Trăim într-o perioadă de plin avânt al genului MMO. Însă, cu atât de multe proiecte existente deja, primul lucru care îmi vine în minte să vă întreb este ce va aduce Auto Assault nou și original acestui gen?

S: Pe lângă faptul evident că este vorba despre lupte cu mașini, suntem primii care introducem într-un joc online fizica specifică unui spațiu 3D destructibil. Suntem de asemenea primii care combinăm genul action cu stilul dice-roll din RPG-uri. Pe lângă asta, am implementat un engine specific de loot-ing, care determină cea mai mare varietate de tipuri de loot de până acum. Acest sistem dinamic de looting alimentează și

sistemul de crafting, care permite crearea unei serii întregi de item-uri unice și specifice.

L: În acest joc, înțeleg că gamerul va fi cea mai mare parte a timpului o mașină. Cum se va integra partea socială în acest mediu, ținând cont că este un joc online?

Mașina mea (personajul meu) va zâmbi, dansa sau injura?

S: Pe lângă mașină, veți avea și un personaj pe care-l veți folosi în orașele din joc, precum și în clădiri, ca de exemplu crafting station-urile sau apartamentele personale. Este foarte important ca jucătorul să aibă și un avatar, o față pe care să o poți recunoaște, dincolo de vehiculul său. Este necesar și pentru că există tipuri variate de vehicule care pot fi conduse în Auto Assault. Mașinile nu vor avea remote-uri, comunicarea fiind realizată doar prin radioul de bord.

L: Mulți dintre noi sunt foarte curioși în legătură cu sistemul de skill-uri. Cum va fi, clasic sau real-time, în genul Eve Online? Este bazat doar pe a aduna experiență până la level up sau crești pe baza a ceea ce faci? Numărul de

skill-uri va fi ridicat?

S: Este un sistem de skill-uri cât se poate de clasic, unde acumulezi experiență și puncte pe care apoi le poți folosi pentru a învăța noi skill-uri. Acestea nu se antrenează nici în timp real, nici nu se învăță pe baza a ceea ce faci. Sunt câteva sute de skill-uri în joc și vor mai fi în continuare adăugate și altele.

L: Întotdeauna am considerat că îndemânarea jucătorului trebuie să fie foarte importantă într-un MMO. Ce importanță va avea această îndemânare în focul unei bătălii sau în alte condiții?

S: Aici este locul unde Auto Assault iese în evidență prin stilul său unic de joc. Fiecare armă cu care este echipată mașina poate lovi într-un arc de cerc numit TacArc, vizibil în joc. Depinde de voi să mențineți cât mai



multe target-uri în acel arc pentru a face cât mai mult damage. Inamicii vor încerca permanent să iasă din raza armei, ceea ce ar trebui să faceți și voi. Așadar, îndemânarea va face diferența între câștigarea sau pierderea unei lupte. Însă, în momentul când a început să se tragă, damage-ul este o funcție de dice-roll, a calităților mașinii și a skill-urilor învățate.

L: Cât de mare va fi universul jocului și ce procent din el va fi în instanțe?

S: Nu ne-am pus în gând să creăm cea mai mare lume de până acum, ci mai degrabă o lume cât mai bine lucrată și care să fie interesantă și plină de conținut și aventură. Există hărțile mari, traversate de autostrăzi, deseori de 10000/10000, care sunt comune pentru jucători, iar instanțele sunt reprezentate de ieșirile de pe autostradă.

L: Unul dintre interesele mele în privința unui MMORPG a fost și este legat de diversitatea item-urilor din joc și de nivelul de customizare, în cazul acesta, al mașinilor. Are jocul un engine special care permite crearea de item-uri complet noi?

S: Acesta este de fapt unul dintre lucrurile specifice jocului. Designerii noștri au creat peste 1.500 de arme de bază, spre exemplu, care nu numai că pot fi generate cu statistici diferite de fiecare dată, dar pot de asemenea avea o serie de îmbunătățiri unice, de la damage suplimentar de tip fire sau chimic etc., până la adăugarea de puncte unui anumit skill. Odată ce acest item a fost generat, jucătorii îl pot dezasambla și învăța cum se poate produce prin skill-ul de reverse engineering. Urmată de succes, această dezasamblare poate face din jucător singurul capabil să cunoască modul în care această armă se poate reproduce.

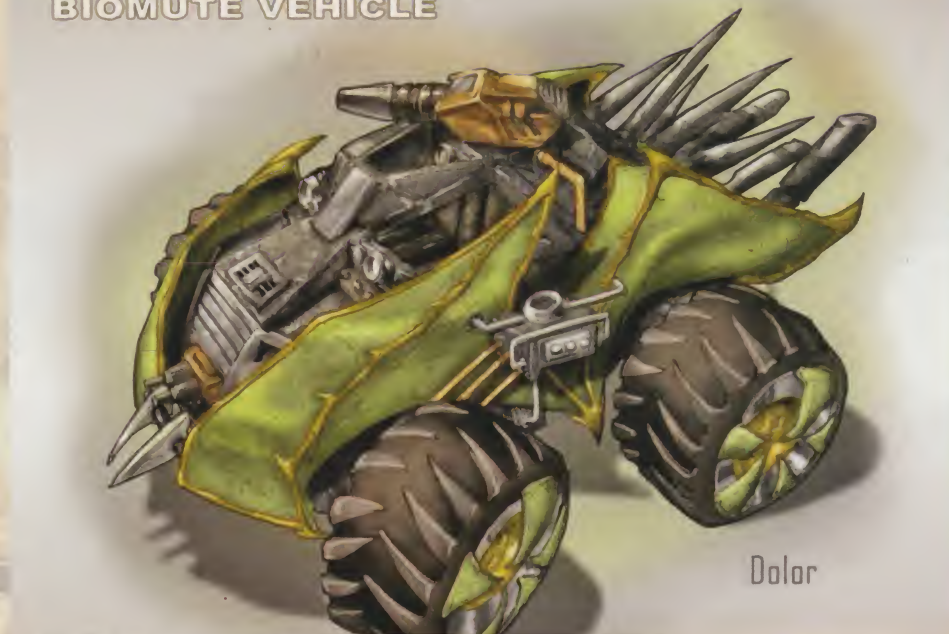
L: Ce procent din joc este alocat PVP-ului și cum este sistemul PVP implementat?

S: Avem două tipuri de PVP în Auto Assault. Primul este Arena, aflat la îndemâna jucătorilor încă de la început. Puteți concura împotriva altor jucători, fără să conteze pe ce server sunt aceștia. După aceste competiții, veți avea posibilitatea să vă vedeți rank-ul comparativ cu cel al altor competitori. Al doilea este reprezentat de outpost-urile din centrul hărții, care sunt deschise PVP-ului, Ground zero. Aceste zone sunt complet deschise oricărui gen de lupte, unde puteți captura și domina zone pentru binele facțiunii din care faceți parte.

L: Una dintre cele mai mari probleme în ziua de



BIOMUTE VEHICLE



azi cu MMO-urile e cea legată de performanța și stabilitatea serverelor. Plănuți să aveți mai multe servere sau numai unul, unde toată lumea va putea juca? Câți jucători vor încăpea într-un realm? Vă așteptați la probleme tehnice?

S: Vor fi numeroase servere în întreaga lume pentru a evita încărcarea serverelor și pentru ca jucătorii să poată avea ping-uri cât mai mici. Nu putem spune în acest moment câți jucători vor putea juca pe același server.

L: Cum se va plăti? Taxă lunară sau în stilul Guild Wars?

S: Auto Assault va folosi plata standard prin taxă lunară.

L: După lansare, cum va fi implementat conținut nou în joc?

S: Vor fi patch-uri live care vor introduce conținut permanent cât mai des posibil. Vor fi gratis sau organizate în expansion pack-uri.

L: Când va fi lansat Auto Assault în Europa?

S: În primăvara anului 2006 plănuim o lansare simultană în Europa și Statele Unite.

Cu mulțumirile de rigoare pentru posibilitatea de a afla unele detalii legate de acest joc, trăiesc cu speranța că Auto Assault va aduce ceva într-adevăr nou în ceea ce privește acest gen. Fiți siguri că noi vom fi aici cu toate informațiile posibile, pentru că am un sentiment bun legat de acest joc și de viitorul său.

■ Locke

Se anunță un an greu pentru Sam Fisher

Ar trebui să-l înțelegem. Sam este un om prins în vârtoarea evenimentelor. Tragicul accident în urma căruia fiica sa și-a pierdut viața l-a afectat profund pe Sam Fisher, un om pe care nimeni nu se aștepta să-l atingă vreodată ceva. Urmările au fost dezastruoase pentru cel pe care lumea îl considera cel mai bun agent al Third Echelon-ului. Credeți sau nu, Sam a trecut de partea cealaltă a baricadei. Lumea interlopă împotriva căreia a luptat atâta timp l-a primit cu brațele deschise. A urmat o violentă serie de jafuri care au șocat întreaga lume. Totul a culminat cu asaltul asupra unei bănci, ce s-a prelungit pe o perioadă de trei zile și zeci de morți. Depășit numeric, fără șanse de scăpare, obosit și resemnat, Sam a fost în cele din urmă capturat, judecat și condamnat la 11 sentințe consecutive de pușcărie pe viață. Deloc rău, Sam, deloc rău...

Agentul dublu

Cam așa va fi primit Sam Fisher în închisoarea federală de la Ellsworth... Ca un criminal periculos, scăpat de sub control și fără nici o șansă de a mai vedea lumea din afara închisorii. Noi știm, evident, altceva... Este clar din titlu faptul că Sam face un joc dublu, iar motivul pentru care a trebuit să intre în închisoare este că aceasta era singura metodă de a se infiltra într-un periculos grup terorist. Adevărul este că Sam s-a oferit pentru această misiune încercând să uite de tragedia ce tocmai a avut loc în viața lui. Nu, nu a luat-o razna și nu a jefuit nici o bancă. Însă un dosar „periculos” este unul dintre primele cerințe pentru a avea credibilitate în lumea interlopă.

În închisoare, Sam va lua legătura cu Jamie Washington, un criminal care are legături strânse cu John Brown's Army (JBA), o organizație teroristă din New Orleans (cred că lui ciOLAN i-ar plăcea de ăștia) în cadrul căreia

Producător: Ubisoft ▶ Distribuitor: Ubisoft

▶ Data apariției: primăvara 2006

▶ Online: www.bewaresamfisher.com

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL:



Un masaj în trei?



Sam trebuie să se infiltreze cu orice preț. Cu ocazia unei violente răscoale a deținuților, Sam are șansa de a-și pune planul în aplicare și de a evada alături de Jamie, în speranța ca acesta să-l conducă apoi spre JBA.

Aceasta este, pe scurt, povestea ce stă la baza celui mai nou joc din acum faimoasa serie Tom Clancy's Splinter Cell. Nu cred că a fost nimeni prea surprins în momentul în care cei de la Ubisoft au anunțat că vor lansa un nou joc dintr-o serie care a cunoscut un enorm succes, nu? Detaliile care au apărut în momentul anunțului au fost însă șocante. Se vehicula ideea unei schimbări de 180 de grade în ceea ce privește tabăra de partea căreia lupta Sam Fisher. Se zvonea că a trecut de partea "răilor", ideea având destul de multă credibilitate și datorită faptului că Ubisoft a mai încercat ceva asemănător și cu o altă serie celebră de jocuri (mă refer aici la Prince of Persia). Totul s-a clarificat în momentul în care a fost anunțat numele pe care îl va purta noul joc din serie, și anume Double Agent. Însă chiar dacă schimbarea radicală nu a mai avut loc, jocul merge destul de departe cu dualita-

tea pe care o anunță încă din titlu. Ceea ce este un lucru îndeajuns de curajos și de interesant încât să atragă atenția tuturor celor care au gustat din plin precedentele titluri din serie.

La răcoare

Viața în pușcărie nu va fi blândă cu Sam, pentru că una e să ai ditamai arsenalul NSA-ului la dispoziție și alta e să fii nevoit să te aperi cu perișca de dinți. Având în vedere că cel puțin prima bucată din joc se va desfășura la mititica, va fi interesant de văzut cum se va descurca Sam (și, implicit, jucătorul) fără aportul tehnologiei moderne. Probabil lucrul care ne va lipsi cel mai mult vor fi „ochelarii” speciali care au fost unul dintre elementele de bază ale gameplay-ului din jocurile Splinter Cell de până acum. Într-un interviu recent, producătorii au declarat că lipsa „ochelărilor” (cel puțin la începutul jocului, mai încolo urmând ca Sam să și-i recapete) i-a pus în fața unei probleme care i-a forțat să inoveze și să ducă la un alt nivel gameplay-ul cu care am fost obișnuiți până acum. Este în același timp un

Alte personaje și predicții de tata Omida

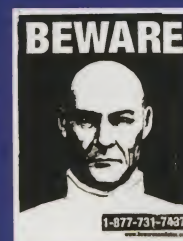
Jamie Washington –

„Poarta” de intrare în John Brown's Army. Fără nici o legătură cu poveștile de iubire ce se nasc în închisoare, Sam se pare că se va atașa de individ. Care, la rândul lui, se va atașa de Sam. Tata Omida vede în viitor posibilitatea ca tânărul să moară, ceea ce deschide larg calea unei telenovele de succes în care Sam plânge și jumătate din casnicele din lumea asta odată cu el.



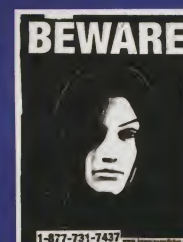
Emile Dufraisne – Liderul

JBA. Seamănă surprinzător de mult cu 47, ca orice chel căruia îi place să umble cu Colt-ul în mână. Pe 47, tata Omida prezice că o să îl reîntâlnești în jocul full din această lună.



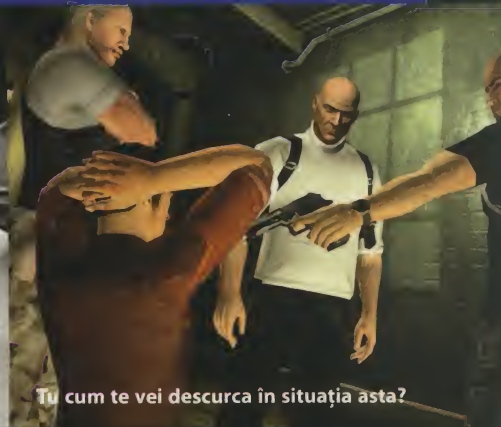
Enrica Villablanca –

Specialistă în arme chimice, care are legături strânse cu JBA. Mai multe însă nu se știu despre ea. Dar având în vedere că pare frumoasă, tata Omida prezice că e vorba de un alt agent dublu de care Sam se va îndrăgosti lulea. Ceea ce va da naștere altor 200 de episoade din telenovelă.



Bă! Deci bă! Imi iei Bifidus, nu iaurturi la mână a doua!

Cred că Sam a supărat pe cine nu trebuia



Tu cum te vei descurca în situația asta?

DOUBLE AGENT

Am fost dați în gât!

Pe vremea când despre noul joc din seria Splinter Cell nu se știa decât că o să apară, cei de la Ubisoft au lansat un site numit bewaresamfisher.com (care avea să devină mai apoi site-ul oficial al jocului). Cei de la Ubi plănuiseră să folosească site-ul pentru a da crâmpie de informații, de-a lungul câtorva săptămâni, despre noul joc din serie. La vremea respectivă, pe site apărea doar o poză cu mutra lui Sam, ras în cap. Lumea a devenit curioasă până când cineva a făcut un lucru foarte simplu. A schimbat cifra 1 care se găsea la sfârșitul numelui pozei respective și a dat de multe alte poze, surprizele pregătite de Ubi, care divulgau întreaga poveste din spatele jocului. Webmaster-ul care a făcut greșea de a lăsa pozele respective la îndemâna oricui probabil că a fost sancționat strict și trimis la munca de jos. Oricum, totul s-a liniștit complet când s-a anunțat că jocul va purta numele de Double Agent, moment în care lumea a adunat 2 cu 2, i-a dat 4 și s-a prins care e cu adevărat ideea din spatele jocului.

dezavantaj, dar și o eliberare, pentru că în momentele în care nu poți apela la tehnologia modernă va trebui să te bazezi doar pe simțurile tale. Gameplay-ul a fost astfel modificat, iar abordarea jocului, în momentele respective, va fi mult mai asemănătoare cu ceea ce s-a văzut în seria Thief. Capacitatea jucătorului de a se folosi de fiecare umbră ce îi apare în cale va fi determinantă pentru succesul misiunii.

Dualitatea anunțată din titlu se va face simțită încă din primele momente ale jocului, pentru că Sam va fi pus să aleagă între mai multe moduri de a rezolva o situație. Și nu ne referim aici la alegeri ușoare, ci la unele mult mai

și NSA, iar alegerea pe care o vei face va influența cursul jocului și soarta anumitor personaje importante. Este probabil un lucru pe care l-am văzut promis în toate preview-urile din ultimii cinci ani, însă numai de curând am ajuns la concluzia că producătorii pot duce la capăt așa ceva.

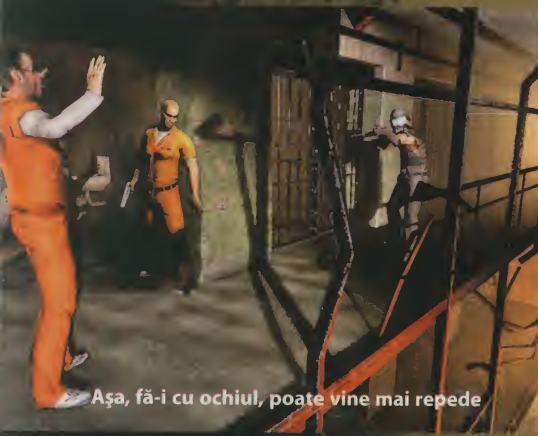
Deciziile pe care le vei lua în timpul jocului vor influența însă mai ales modul în care ești privit de către cele două tabere. Dacă ascuți ordinele JBA-ului, crești în ochii organizației și îți va fi mult mai ușor să ai acces la informațiile pe care aceștia le ascund. Vei fi însă lipsit complet de suportul NSA-ului care, în cazul în care ai asculta ordinele lor, te vor susține din ce în ce mai mult cu informații vitale în timpul misiunilor.

Momente și momente

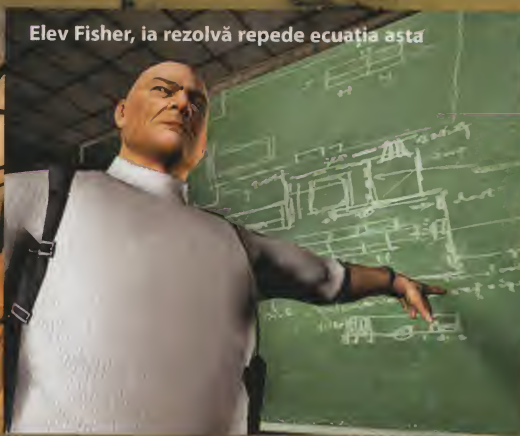
Pe lângă misiunile principale, jucătorul va avea posibilitatea de a se delecta și cu câteva

PC ale jocului, iar cei de la Ubisoft Montreal vor fi responsabili cu versiunile de Xbox, PS2 și GameCube. Din câte am reușit să văd, versiunea pentru Xbox360 (și sper din suflet că și cea pentru PC) va arăta radical diferit față de cea pentru generația actuală de console. Mai mult de atât, cele două versiuni ale jocului vor fi destul de diferite una față de alta, fiecare studio având un anumit grad de libertate în ceea ce privește modul în care va arăta și se va juca varianta finală. Ca exemplu vine momentul din joc în care o revoltă izbucnește în închisoare, iar Sam și noul său prieten văd în asta o oportunitate de a evada. În versiunea de Xbox, din cauza limitărilor consolei, producătorii au fost nevoiți să își pună imaginația la contribuție pentru a-i da jucătorului impresia că se află în mijlocul unei revolte violente. În schimb, în versiunea de Xbox360 producătorii au putut să recreeze foarte detaliat întreaga revoltă, cu deținuți fugind care încotro și haos la tot pasul.

O altă diferență între cele două versiuni stă în introducerea, în cazul versiunii de Xbox360, Direct Moments-urilor. Acestea sunt echivalentul filmelor din versiunea mai puțin „potentă”, numai că în cazul de față totul va fi reprezentat folosind engine-ul jocului, iar jucătorul își va putea controla personajul într-o oarecare măsură.



Așa, fă-i cu ochiul, poate vine mai repede



Elev Fisher, ia rezolvă repede ecuația asta



Cât ditamai brandu'!

complexe și în care caracterul jucătorului va avea ultimul cuvânt. Producătorii au luat ca exemplu memorabila misiune din Ierusalim (din Pandora Tomorrow), în care ți se cerea să o execuți pe Dahlia. Acest gen de decizii cu o puternică încărcătură morală vor trebui luate rapid de jucător pe toată durata jocului (de exemplu, odată infiltrat în JBA, ți se va cere să îți dovedești loialitatea executând un civil inocent). Nu există însă două extreme clare, rău și bine. Nu există un Sam rău, până la urmă, ne asigură producătorii. Vei putea alege să sacrifici o viață pentru a salva alte câteva mii, însă simplul fapt că vei fi nevoit să alegi între două variante extrem de neplăcute este îndeajuns pentru a da oricărui astfel de moment o puternică încărcătură emoțională.

Ca agent dublu, vei fi pus în situația de a primi două ordine complet diferite de la JBA

misiuni secundare, în care îl vom vedea pe Sam sărind cu parașuta, făcând rapel pe un perete de gheață sau implicându-se în câteva scufundări subacvatice foarte frumoase. Ce mai, Sam al nostru devine încetul cu încetul un adevărat agent 007. Locațiile prin care te vei plimba vor conține așadar, pe lângă închisoarea de care am discutat atât, câteva orașe made in China, niscaiva decoruri arctice, ceva junglă și parcă și un pic de deșert. Adică cam tot ce îți dorește ție inima.

Ca dovadă a faptului că Splinter Cell: Double Agent este un joc foarte important pentru ei, cei de la Ubisoft au pus la lucru pentru acest proiect două dintre cele mai importante studiouri ale lor. Astfel, Ubisoft Shanghai (cei care au făcut Pandora Tomorrow) se va ocupa de versiunile de Xbox360 și

Vei putea alege să sacrifici o viață pentru a salva alte câteva mii, însă simplul fapt că vei fi nevoit să alegi între două variante extrem de neplăcute este îndeajuns pentru a da oricărui astfel de moment o puternică încărcătură emoțională



Urci tu sau cobor eu?



Camera vede tot (și în caz
ca e prea mică poza, unul
tocmai e feliat acolo)

CAMERA 013

Primăvara 2006

Dacă de partea de single player se ocupă două studiouri diferite, de multiplayer vor fi responsabile alte două studiouri (nu știu de unde scotăștia de la Ubi atâtea), și anume cel de la Milan și cel de la Anecy (cărora trebuie să le mulțumim pentru modul multiplayer atât din Pandora Tomorrow, cât și din Chaos Theory). Chiar dacă seria Splinter Cell a pornit cu ideea că multiplayer-ul nu este cel mai important element al jocului, numărul doi și trei din serie au demonstrat că demențialul modul de multi poate să fie la fel de important ca și bucata de single player. Multiplayer-ul va veni și el în două versiuni, asta mai ales datorită diferențelor dintre ceea ce pot face serviciile online ale Xbox-ului și Xbox360-ului. Ni se promit câteva noi moduri de joc, din care amintesc un nou sistem de 3 vs. 3, un mod Challenge (care se va axa pe jocul în cooperativ, dar va influența experiențele viitoare ale jucătorilor) și un nou mod Spy vs. Spy. Dacă vă întrebați, în cazul multiplayer-ului, PC-ul a fost pus laolaltă cu restul consolelor de generație mai veche. Deja m-am pierdut în atâtea versiuni...

Ce este însă important e că vine! Da dom'le, mai e puțin și o să putem gusta din noul joc al unei serii care pe mine m-a surprins de fiecare dată și m-a ținut cu nasul lipit de monitor. Data de lansare se anunță a fi primăvara lui 2006, iar dacă nu intervine nimic între timp, îmi rezerv de pe acum câteva sticle de Red Bull, comand deja pizza și încep să umblu tiptil prin casă, ca să nu mă găsească jocul nepregătit.

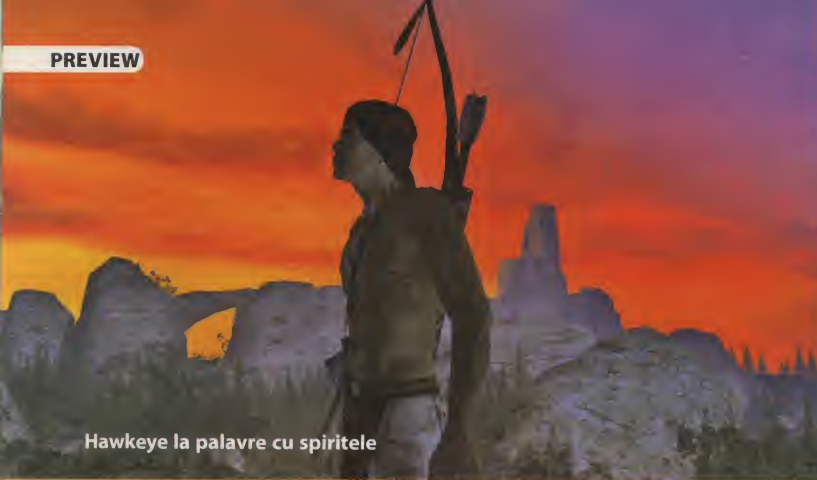
■ Mitza



Stai, ține în tine! Și ce dacă ai mâncat fasole
toată săptămâna?



Palmează șișu ăla mai bine!



Hawkeye la palavre cu spiritele



Dacă mai face mult pe erou', nu-l mai iert

Comando în Vestul Sălbatic

Desperados 2: Cooper's Revenge

Producător: Spellbound • Distribuitor: Atari
 Data apariției: martie 2006 • Online: www.spellbound.de

❏ Dacă lucrurile ar fi mers după cum au plănuit inițial cei de la Atari, în acest număr v-am fi prezentat review-ul acestui joc, sper eu cu o notă măricică la final. Din păcate, jocul a fost amânat până în primăvara acestui an, așa că mai avem ceva de așteptat până o să vedem dacă promisiunile legate de acesta se vor reflecta în rezultatul muncii nemților de la Spellbound. Chiar dacă Desperados 2: Cooper's Revenge nu este unul dintre cele mai așteptate titluri ale acestui an, sper ca jocul să intre la categoria „surprize foarte plăcute”, mai ales că seria Commandos a părăsit momentan (sper că nu definitiv) acest gen și a luat calea FPS-ului.

Cei șase magnifici care au speriat și Vestul

Ca și în Wanted Dead or Alive, și în Desperados 2 acțiunea are loc în Vestul Sălbatic, iar în acest caz sarcina producătorilor de a veni cu un scenariu captivant este relativ ușoară. După cum ne putem da seama din titlul jocului, vestitul pistolar și vânător de recompense John Cooper se întoarce și, normal, aduce și câțiva prieteni cu el. Nu de alta, dar omul e altruist și nu dorește să fie singurul care să profite de oportunitățile de distracție care se întrevăd în noua aventură. La capitolul

personaje, este anunțat și debutul indianului Hawkeye, predestinat se pare să fie sniper-ul echipei, eventual însărcinat și cu aspectele ce țin de starea vremii sau comunicarea non-verbală. Și dacă singurul nou-venit este neînfrișcatul Hawkeye, atunci alături de Cooper își vor face apariția camarazii din Wanted Dead or Alive, inclusiv domnișoara Kate, care cu ușurință răpește mințile și privirile bărbaților, pregătind astfel terenul pentru restul echipei. Pe lângă acțiunile la care se va pricepe toată gașca, fiecare personaj va avea patru acțiuni specifice domeniului în care excelează și implicat va putea folosi doar anumite item-uri.

Acest fapt face ca partea de coordonare a echipei să se bucure de o pondere majoritară în deznodământul misiunilor. Pentru un control rapid al personajelor vom putea defini și folosi cinci acțiuni rapide (quick action), a căror importanță se simte în special în momentele în care o secundă va face diferența dintre reușită și eșec. Se pare că producătorii au fost mai darnici de această dată și au dat de la ei patru quick action-uri în plus față de primul Desperados, în care erai pus în dificila situație de a alege o singură comandă de acest gen. Deci-

zia lor de a facilita controlul personajelor poate să fie motivată și de noul AI, de care sunt foarte mândri, care promite să nu se lase păcălit cu una cu două de manevrele celor șase care vor speria Vestul. Acesta va apela la tactici mai variate și mai complexe pentru a ne anihila acțiunile și va colabora mai eficient cu colegii lui de suferință. Un camarad găsit „la somn” fără câteva sticle de tequila și resturi de lămâi lângă el este un motiv suficient pentru a alarma restul gărzilor și eventual a ne strica nouă frumusețe de plan „in and out in 30 seconds”. De aceea, ca și în trecut, strategia trebuie pusă la punct cu multă răbdare, asta pentru a evita un număr mare de restarturi, care întotdeauna reușesc să enerveze și să ducă la rezultate și mai slabe. Și dacă de buna prestație a AI-ului suntem convinși până la proba contrarie, să vedem care vor fi principalele activități din agenda justițiarilor noștri.

Cu soarele în spate și trei bețivi în față

Cam toate lucrurile care îți vin în minte când vine vorba de Vestul Sălbatic se regăsesc în scopul misiunilor și în locațiile în care acestea vor avea loc. Și ce alte îndeletniciri puteau avea strămoșii americanilor de astăzi, dacă nu să dea câte un tun (literalmente) băncii centrale, să jefuiască un tren sau câte un convoi la ceas de seară, după care rapid să se

Ea i-a omorât pe Pablo, Rosa și José!

Cel mai potrivit loc pentru a jefui un tren

se trezea lumea cu o ediție limitată de postere, sponsorizată de stat, care aducea cu sine și câțiva vânători de recompense dispuși să-ți acorde întreaga atenție pentru o sumă modică. Pe lângă orașele prăfuite, cei șase aventurieri se vor mai perinda și prin satele indienilor, canioane ce miros a ambuscadă sau forturi bine păzite.

Ca și Wanted Dead or Alive, și jocul de față se prezintă foarte bine la capitolul grafică, iar folosirea engine-ului grafic Vision Game Engine se dovedește a fi o decizie inspirată a celor de la Spellbound. Atât personajele, cât și locațiile sunt excelent modelate, iar mulțimea de detalii reușește să te atragă și să te facă să simți atmosfera specifică Vestului Sălbatic. Noaptea, străzile orașelor sunt luminate de felinare și luna descoperă și cele mai întunecate unghere, iar ziua se poate observa praful care învăluie totul sau detaliile clădirilor arse de soare. Parcă și simți aerul uscat și firele de praf aduse de adierile vântului. Cu speranța că sunetul de ambient și voice acting-ul se vor ridica la nivelul părții

prezintă pe strada principală pentru un mic duel înainte să înceapă beția generală la Saloon? Și uite așa

grafice, putem spune că atmosfera din joc va fi mai mult decât încântătoare. De coloana sonoră nici nu-mi fac probleme. O surpriză adusă de Desperados 2: Cooper's Revenge este posibilitatea de a juca și din perspectiva 3rd person, care se va dovedi utilă mai ales când vei sta față în față cu un mexican dornic să-ți arate de unde îi vine porecla Speedy Gonzales.

... și actor în timpul liber

O altă surpriză făcută de producători constă într-un mod suplimentar în care ne vom găsi în postura, ciudată pentru acest joc, de vedetă de cinema. Astfel, ne vom confrunta cu diferite situații regizate și cascadorii spectaculoase a căror reușită va asigura succesul peliculei. Aceasta va fi răzbunarea lui Cooper, plănuită să înceapă din primăvară sub soarele arzător din Vestul Sălbatic, de care chiar mi se făcuse dor după ce am descoperit Deadwood. Cu speranța că tandemul Spellbound/Atari va reuși să recreeze atmosfera și gameplay-ul din primul joc, bineînțeles folosind elemente caracteristice anului 2006, mă duc să-mi curăț Peacemaker-ul cu capse.

■ Rzarectha



Un moment prielnic de atac



O noapte bună de spart banii la bodegă

Evoluție pe câmpul de luptă al viitorului.



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER™

Producător: Ubisoft ▶ Distribuitor: Ubisoft

▶ Data apariției: 30 martie 2006 ▶ Online:

www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3/

Tom Clancy n-ar mai avea nevoie de nici o prezentare pentru cei care i-au citit cărțile, i-au vizionat ecranizările sau au jucat jocurile pe care și-a pus amprenta. Din categoria jocurilor fac parte titluri de excepție, precum celebra serie Splinter Cell (în curând vom avea și filmul), Rainbow Six și Ghost Recon, despre al

cărei ultim reprezentant urmează să aflați detaliile de dinaintea lansării. La fel cum a făcut-o și Rainbow Six, Ghost Recon s-a evidențiat din mulțimea de shooter-e tactice ca fiind una dintre cele mai realiste simulări militare. Interesant este că Ubisoft a decis să renunțe la numerotările din coada fiecărui titlu, denumindu-l Advanced Warfighter pe cel mai nou reprezentant din serie, producătorul fiind determinat să ne ofere, la data lansării, cel mai bun shooter tactic militar din toate timpurile.

Un președinte cu probleme, nu neapărat mintale

Dacă în primul Ghost Recon ne-am făcut de lucru prin estul Europei în 2008, iar al în doilea prin Coreea anului 2011, Advanced Warfighter face un salt către 2013. Noul Ghost Recon îl va pune pe jucător în pielea căpitănelui Scott Mitchell, liderul unității speciale Ghost, care, alături de noii săi colegi, va face uz de cele mai noi tehnologii militare din



arsenalul armatei SUA, pe străzile din Mexico City. Jocul ne va răsfăța, de asemenea, cu un mic storyline specific jocurilor ce poartă semnătura lui Tom Clancy, ce se va integra perfect în peisajul seriei. Pe scurt, după semnarea unui nou acord nord american în capitala Mexicului, primul ministru canadian, președintele Statelor Unite și cel al Mexicului se trezesc captivi în mijlocul unei revolte puse la cale de un grup de soldați mexicani puși pe năzbâtii. Președintele american este apoi răpit, misiunea membrilor Ghost fiind acum aceea de a-l salva pe marele șef de trib american de biciul temnicerilor mexicani.

Diferența majoră dintre versiunea de Xbox 360 și cea de PC este că jucătorul se va distra mai mult la persoana a treia în cazul primei versiuni și la persoana întâi în cazul celei de-a doua. În cazul versiunii de Xbox 360, poziționarea camerei la persoana a treia



le va da războinicilor de ocazie posibilitatea să-și facă o idee mai bună despre mediul înconjurător, un aspect extrem de util când încearcă să descopere un loc sigur pentru a se adăposti de focul inamic. De fapt, cu excepția poveștii și a modul de desfășurare a misiunilor, Advanced Warfighter va arăta și se va juca diferit pe consolă față de versiunea destinată PC-ului. Personajul este mult mai ușor de controlat din tastatură și mouse, spre deosebire de un pad, ochirea și eliminarea țintei din scenă realizându-se cu o rapiditate și acuratețe mai mari. Așadar, level designul va fi mai complex în cazul PC-ului, oferind mai multe structuri și forme de relief pe care membrii echipei speciale le pot folosi pentru a se ascunde de gloanțe. De asemenea, acțiunea din perspectiva first person va fi mai imersivă, iar inamicii mai mulți și mai răi. Toate zonele din joc sunt adaptate în funcție de posibilitățile fiecărei platforme în parte. Ca o paranteză, merită menționat faptul că pe Xbox, spre deosebire de Xbox 360 și PC, jucătorul va putea controla un singur membru al echipei, acesta fiind în schimb mult mai bine dotat la capitolul tehnică de luptă. Diferențele nu se opresc însă aici.



Ce bine e să ai PC!

Versiunea pentru PC a lui Advanced Warfighter va veni cu o componentă tactică mult mai complexă față de celelalte versiuni. Așa se face că harta tactică, atât de necesară la plănuirea unei acțiuni pe câmpul de luptă, va beneficia de câteva exclusivități. Cu ajutorul său, planul poate fi schimbat oricând în timpul jocului, dacă misiunea nu decurge conform planului, lăsându-l pe jucător să improvizeze din mers. Aceasta, cu condiția ca întreaga echipă să fie la adăpost de artificiiile mexicanilor, bineînțeles. În plus, inteligența artificială din noul Ghost Recon a evoluat semnificativ față de vechile titluri din serie. Membrii echipei nu vor apăsa pe trăgaciul armei decât la ordin, vor utiliza mai eficient mediul înconjurător în folosul lor și pot flanca cu eficiență inamicul. Ca răspuns, același lucru îl pot face și insurgenții mexicani. Sunetul va juca, de asemenea, un rol extrem de important, promițând să-i confere jocului o autenticitate ieșită din comun. Producătorii au înregistrat sunetele produse de fiecare tip de armă folosită în joc, iar vocile vor utiliza trei niveluri de stres, coechipierii fiind programați să reacționeze vocal în funcție de gradul amenințării. Aceștia pot furniza informații pe un ton calm, dacă nu se simt amenințați, dar dacă sunt supuși tirului inamic situația se schimbă, vocile devenind încordate, informațiile pe care le transmit părând a fi uneori insuficiente. Iar pentru a accentua aerul de autenticitate al jocului, adversarii își vor zberia ordine unul altuia în limba spaniolă.

Advanced Warfighter va fi, din punct de vedere vizual, unul dintre cele mai arătoase jocuri ce urmează a se lansa pentru PC și Xbox 360. Mediul urban se prezintă foarte realist, cu toate efectele climaterice specifice unui oraș apropiat de Ecuator – caniculă pe toată linia. În ceea ce privește interacțiunea cu mediul înconjurător, suntem asigurați că vom avea la dispoziție o mulțime de vehicule ce așteaptă cuminti să le spargem geamurile,



să le dezmembrăm ușă cu ușă sau pur și simplu să le aruncăm în aer cu ajutorul lansatorului de rachete. O altă noutate este reprezentată de noul HUD botezat Cross-com, foarte asemănător celui din Metrid Prime de pe Game Cube. Acesta identifică unitățile inamice sau aliate conturându-le în roșu sau verde și dispune de o fereastră de tip „picture in picture”, jucătorul având astfel posibilitatea să vadă câmpul de luptă din diverse perspective, cum ar fi sateliții sau alte zburătoare ce survolează zona. Un nou plus la capitolul realism, dacă stăm să ne gândim că acest Cross-com este un dispozitiv autentic pe care armata americană îl are actualmente în dezvoltare.

Așteptând canicula

Pe lângă campania single player cu ale sale 12 misiuni, ce totalizează în jur de 20 de ore de joc, Advanced Warfighter va beneficia și de o componentă multiplayer de excepție din care nu lipsește modul co-op, în care patru jucători vor putea parcurge întreaga campanie cot la cot. Vor exista, de asemenea, modurile de joc clasice, cum ar fi Death Match sau Domination, unde echipele se vor lupta pentru controlul unor obiective de pe hartă, folosind la nevoie baraje de artilerie asupra pozițiilor inamice și lansând drone în recunoaștere. Bagajul cu care se va prezenta Advanced Warfighter în fața noastră pare a fi astfel complet, ceea ce mă face să cred că, într-adevăr, noul Ghost Recon va fi unul dintre cele mai bune shooter-e militare ale genului. Dacă va fi așa sau nu, rămâne de văzut. Foc de voie!

■ KIMO



Blood Magic

**Sângele de la
capătul vrăjii**

Producător: SkyFallen Entertainment

- ▶ **Distribuito:** 1C Company
- ▶ **Data apariției:** prima jumătate 2006
- ▶ **Online:** www.bloodmagic.ru

2005 a fost un an extrem de sărac în ceea ce privește RPG-urile single player. Nici viitorul nu se anunță extrem de strălucit, proiectele pentru 2006 reprezentând doar continuarea unor serii deja consacrate, gen Gothic sau The Elder's Scrolls. Motivul poate fi reprezentat de faptul că genul tinde a se transforma complet în MMO-RPG, ceea ce este o tendință într-un fel naturală. Este cât se poate de clar că role-playing-ul este cel mai potrivit pentru lumile virtuale și că cei

care au jucat un MMORPG vor încerca sentimente de singurătate într-un RPG clasic. Însă, mai există și posibilitatea de compromis...

Încercând să descopăr noi proiecte pentru acest an în domeniul RPG-istic, am dat peste o echipă din Rusia, SkyFallen, care lucrează la un fel de hack & slash, Blood Magic. Aceștia s-au gândit foarte bine în ceea ce privește viitorul lor proiect. Se pare că rușii au o tendință naturală de a crea compromisuri în toate domeniile, ceea ce am putea spune că a salvat umanitatea în vreo câteva rânduri... În ce constă originalitatea

acestui proiect? Va veni vremea în aceste rânduri și pentru explicațiile de rigoare. Acest joc ar fi trebuit să se lanseze cândva prin toamnă, însă ca în multiple rânduri și în stilul tot rusesc de abordare, jocul s-a amânat pentru o dată nedeterminată, situată în prima jumătate a acestui an. Deși este un nume necunoscut printre majoritatea dintre voi, sunt destul de entuziasmat de acest proiect, pentru că ar fi într-adevăr ceva cât de cât nou pe piață.

**Se pare că rușii au o tendință naturală de a crea
compromisuri în toate domeniile...**

Monștri...

... NPC-uri, personaje...



Altă lume...

Ca să urmărim stilul clasic de abordare, să vedem care este povestea din spatele jocului, fără a rediscuta problema importanței sale în general. Un anume nemuritor pe nume Modo a fost golit de toate puterile pe care le deținea și a fost exilat pe Pământ pentru a-și ispăși păcatele, ducând o viață de muritor. Însă acest Modo este un individ ambițios, drăcos, ca să nu zic altfel. Așa că singurul său gând este să se răzbune, preferabil prin a face cât mai multe victime, ideal numărul maxim posibil. Și iată cum lumea aceasta imaginară, ca și restul de altfel, este pusă în pericol. Oricât de mult aș încerca și indiferent cât de plastic aș fi, nu pot să nu văd aici un clișeu cam la fel de vechi ca și existența umană. Însă e important cum se va exploata acest clișeu. Ca să abordăm și rolul gamerului în acest context, voi veți putea alege doar o

Mage implică un grad mai ridicat de tactică, dată fiind constituția sa mai firavă. Această tactică, combinată cu absurdul număr de moduri de joc pe care spun cei responsabili că le vor oferi, plus un engine grafic 3D care tinde să arate superb, ar putea avea ca rezultat ceva într-adevăr strălucit. Unul dintre cele mai importante elemente care vor fi prezente în acest joc este posibilitatea de a combina vrăji cu arme pentru a obține efecte cât mai sângeroase. Practic, înseamnă a combina o vrajă de foc cu una otrăvitoare care, aplicată pe un dagger, va crea efecte dureroase diverse, arzătoare și verzi în același timp. Însă aceste combinații se pare că vor trebui descoperite pe parcursul gameplay-ului. Sistemul de skill-uri va fi foarte simplu abordat, fără complicații și sute de pagini de teorie în spate... rețetă Made by Blizzard.



lupte în arene cu sistemele de tip ladder implementate cu posibilitatea de a crea clanuri și ghilde, inclusiv in-game market pentru a putea face comerț cu alți jucători. Ca să fiu sincer, partea asta de in-game trading aduce acest joc

Iată că Blood Magic promite că va veni cu o astfel de lume permanentă pre-implementată, însă axată pe PVP.

singură clasă, Mage-ul, care va fi dusă prin posibilități undeva în absurd. Veți putea să-l ajutați pe Modo, să luptați împotriva lui sau să stați și să vă uitați, dintr-o perspectivă elvețiană (ar fi primul joc în care ați putea să faceți abstracție de distrugerea lumii). Așadar, soarta acestei lumi, ca a multor altora, stă și ea pe umerii noștri, într-un fel sau altul.

La vrăjit

Totuși, să nu uităm că este vorba despre un 3rd person hack & slash, în care, la fel ca în restul jocurilor de acest gen, partea de luptă ocupă cam 90% din timp. Diferența va fi făcută de modul în care acest tip de luptă „singur contra tuturor” va fi implementat. Producătorii tac mâlc în ceea ce privește acest subiect, însă unii oameni care au văzut jocul mai de aproape păreau extrem de entuziasmați. Evident, a juca în general un

... și frumoase efecte 3D



PVP-ism contemporan

Ceea ce într-adevăr ar putea face original acest joc este partea de multiplayer. Unul dintre RPG-urile single player cu multiplayer-ul cel mai dezvoltat este Neverwinter Nights datorită posibilității oferite de a crea așa-numite lumi permanente. Acestea sunt practic module care rulează permanent pe un server și unde puteți juca în același mod aproape ca în orice alt MMORPG. Problema este că aceste lumi ar trebui să aibă un Game Master activ aproape tot timpul pentru a putea crea conținut din mers. Cum majoritatea sunt gratis, puțini sunt aceia care au timpul necesar pentru acest lucru și de aceea plictiseala are tendința de a interveni rapid.

Evident, veți putea merge pe storyline cu alți participanți umani, însă engine-ul va fi optimizat pentru lupte în player vs. player. Asta înseamnă



Din acest cadru mioritic nu vor lipsi oile

cel mai aproape de ideea de hibrid single-MMO, compromisul de care vorbeam mai de vreme. Părerea mea este că majoritatea RPG-urilor din viitor vor trebui într-un mod

sau altul să facă acest compromis pentru a putea supraviețui pe piață. Dacă aș fi întrebat de exemplu ce aștept mai mult, TES IV: Oblivion sau Age of Conan, cred că aș tinde să zic că sunt ceva mai interesat de Age of Conan, pentru că e mult mai interesant să joci cu și împotriva altor oameni ca tine. Tot ca o opinie și pe de altă parte, a juca un RPG complet single este asemănător cu a citi o carte. Asta implică o calitate extrem de ridicată în special a storyline-ului, lipsa unei conexiuni la internet sau imposibilitatea financiară de a avea un cont deschis la un MMORPG. Să sperăm și voi să sperați că vom urca încet pe o pantă care ne va permite tuturor să jucăm jocuri online fără probleme. De asemenea, eu sper că Blood Magic va fi ceea ce se anunță a fi și că nu va trebui să plătim pentru a juca pe serverele lor.

■ Locke





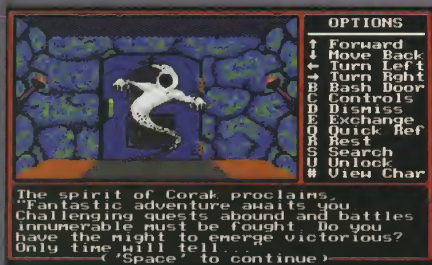
Might and Magic: Book I 1986

Capul răutăților, tartorul cel mare, feeria CGA cu zmei stilizați care a declanșat fenomenul Might and Magic.



Might and Magic II – Gates to Another World 1988

Aceeași Mărie, cu vorba mai dulce și pălăria ceva mai colorată.



Evanghelia lui Arkane

Dark Messiah of Might and Magic

Producător: Arkane Studios ▶ Distribuitor: Ubisoft ▶ Data apariției: 2006

▶ Online: www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser/

După eșecul care s-a numit pe nedrept Might and Magic 9, 3DO și-a pus mâinile pe piept și a trecut în lumea celor drepți (și regretați

când n-avem ce juca), iar franciza Might and Magic era să ajungă pe drumuri. N-a fost cazul, pentru că, în 2003, a fost „adoptată” de un unchi înstărit (Ubisoft), care i-a promis că o va hrăni cum se cuvine, îi va cumpăra haine noi și o va ajuta să pășească în lume cu fruntea sus. Nu mică ne-a fost bucuria când Ubisoft, cu un zâmbet șmecheresc, ne-a anunțat că Heroes of Might and Magic V zburdă vesel în ograda rușilor de la Nival (mari oameni rușii ăștia). După acest anunț, peste universul Might and Magic s-a așternut o negură mediatică, străpunsă din când în când de câte-o rază de screenshot și risipită definitiv la Leipzig când reprezentanții Ubisoft au butonat un minuscul demo (eu l-aș numi „versiune alpha evadată”) de HoMM V, spre deliciul audienței. Tot atunci și acolo am aflat de Dark Messiah of Might and Magic, un

Might and Magic III – Isles of Terra 1991

Frumos colorat, mic de stat, mare la sfat, și-un clasic cum n-a mai stat.



FPS condimentat cu puțin RPG, joc despre care o să vorbim în cele ce urmează.

'n Ashan joacă oamenii buni...

Veteranii universului Might and Magic vor fi oarecum dezamăgiți când vor afla că acțiunea s-a mutat din lumea familiară lor într-o locație cu totul și cu totul nouă, zămislită de mintea mereu „gravidă” a francezilor de la Arkane Studios. Decizia poate părea oarecum ciudată, având în vedere că astfel se întrerup mai mult de 10 ani de „continuitate”, iar „bătrânii” nu sunt niște indivizi prea binevoitori când vine vorba de schimbare. Însă, aceiași veterani ar fi bine să-și amintească de Arx Fatalis, copilul dintr-o „căsnicie” anterioară a lui Arkane...

Revenind la Mesiile noastre, Ashan, noua „parcare” a eroilor, un tărâm sinistru în care orcul se încălță cu nouă nouă de ocale de fier, sare în țările ceriului și aterizează peste oamenii de bine, este amenințat de o profeție și mai sinistru: apariția unui Dark Messiah care va instaura o nouă ordine satanistă. La așa țară, așa profeții... După cum probabil ați aflat până acum, natura (sau, în lipsa ei, scenaristul) are mania de a echilibra balanța și, ca urmare a „micii” ei obsesii, își face apariția Sareth, os de voinic, singurul (al)chimist medieval în stare să toarne acid la

baza profeției și să o transforme într-o apă de ploaie hollywoodiană cu happy-end. Totuși, nu se știe de unde sare iepurele și am speranța că „roadtrip-ul inițiat” al lui Sareth va fi (pre)sărat nu doar cu primejdii și malaci verzi, ci și cu stoluri de porumbei ce-și vor lua zborul spre urechile noastre din gura unor NPC-uri multilateral dezvoltate.

Sareth pe rană...

Și dacă tot aduceam aminte de acea dezvoltare multilaterală pe care cei trecuți prin școală în anii de roșie amintire o visează și acum, țin să accentuez că Dark Messiah nu va fi un RPG sadea, cum ne-am fi așteptat mulți, ci mai mult un First Person... Slasher (archebuza încă nu se inventase) cu „un strat subtil de RPG”. Cât de subtil? Îndestulător de subtil încât Facultatea de Matematică să nu fie necesară pentru a pricepe statisticile tycoonice și ecuațiile „eidiendiice” specifice oricărui RPG care se respectă, dar îndeajuns de „băgăreț” cât să te îndemne, după o partidă de friptea cu un orc recalcitrant, să-l faci lui Sareth cinste cu o cinzeacă de experiență dublu rafinată să prindă puterea ursului sau curaj pentru a încerca o „schemă” periculoasă.

Când a venit vorba de personajul principal, felia subtilă și timidă de RPG s-a întins peste

producători, a bătut cu pumnul în masă și a zis „să fie diversitate, că foc și pară se face gamerul”. Arkane a plecat urechea și ne-a promis diversitate. În felul său... La început, Sareth va fi un jack-of-all-trades (în traducere liberă, „meșterul cășii”), urmând ca noi, pe parcursul aventurii, să-l învățăm o meserie. Fiecare „obstacol” (a se citi „clică de nelegiuți puși pe blestemății”) va putea fi ocolit prin umbră, împins, sărit, dus cu „zăhărelul” sau transformat în zăhărel cu un Ice Bolt. Bineînțeles, dacă vi se pare că Gandalf și Garrett sunt doi sclifosiți care nu sunt în stare să-și privească (sau să-și împungă) dușmanul în ochi, puteți opta oricând pentru metoda Conan și un salt voinicesc fix în mijlocul primejdiei. Ca să nu mai lungesc vorba, Dark Mes-

Might and Magic IV – Clouds of Xeen 1992

Aceeași ciobă reîncălzită și servită în altă farfurie. Se iau șase haiduci, o lume aflată la ananghie și un Lord mai negru decât cocsul, se amestecă bine, se condimentează cu sidequest-uri și se servește într-un castron VGA.



Might and Magic V – Darkside of Xeen 1993

Sfârșitul aventurii pornite în vara lui '92 de cei șase care-au speriat Xeen-ul. Nici ultimul, nici cel de pe urmă. Bravo.



Might and Magic – World of Xeen 1994

Hibridul Clouds of Xeen – World of Xeen a fost „îmbarcat” pe un CD și trimis în Lumea Nouă pentru a răspândi cuvântul Domnului New World Computing și pentru a „recolta” cât mai mulți sclavi. Expediția a fost încununată de succes. The Might and the Magic were strong in this one.



siah, ajutat de Source și Havok, va funcționa după principiul „câte bordeie, atâtea obiceiuri”, dând fiecăruia ocazia să-și exploreze latura violent-creativă și să creeze un personaj pe placul său (în limita profesiilor oferite, normal).



Nu da nenea!



O ultimă rugăciune



Opa... nu-mi mai
simt gâtul!

❖ „Și dă-i Valve sursa Arkane-ului cea de pe urmă...”

Dacă ați butonat cel puțin o jumătate de oră Half-Life 2, sigur v-ați gândit să transformați balanșoarul (știți voi care) într-o catapultă și să azvârliți calupi în capul trecătorilor. Nu mai încercați, că e imposibil. Însă Arkane a fost de părere că în mâna unor „ingineri” pricepuți, catapultă ar putea deveni funcțională. Ca urmare, „sponsorul” Ubisoft a dat fuga la piață, de unde, după o sesiune de alchimie financiară (transformarea aurului în provizii), s-a întors cu sacoșa plină de Source (din stocul cel bun, nu din acela vestejit cum a primit Troika) și cu buzunarele doldora de Havok.

Might and Magic VI – The Mandate of Heaven 1998

Pâinea erpegiștilor și cirul așteptat de comunitate. Mersul pe Windows, triplul salt SVGA și jongleriile beletristice au smuls ropote de aplauze și căruțe de bani. Un spectacol înălțător.



Might and Magic VII - For Blood and Honor 1999

Începe sezonul reciclărilor grăbite. Engine-ul din Mandate of Heaven a fost lustruit cu puțin 3dfx, storyline-ul a fost școlit puțin, dar nu îndeajuns și în grabă. Seria Might and Magic începe să patineze.



Pleosc,
frate!

Bucuros de încrederea acordată și deloc modest, Arkane ne-a promis un voodoo grafic și fizic cum rar ne-a mai fost dat să vedem. Nivelul de interactivitate va fi ridicat pe cele mai înalte culmi, zic ei, iar „catapulta” de care vă aminteam mai sus se va metamorfoza dintr-o jucărie inofensivă și amuzantă pentru autiști (așa ca mine) într-o armă mortală pentru voinicul Sareth. Dacă am fost puțin cam ambiguu, uitați cum vor sta lucrurile: după modificările de rigoare, Source-ul și Havok-ul vor permite mici sau mari „improvizații” de genul „îi smulg scutul și îi dau cu el în cap”. Sau măcar o combinație „forța lui Sareth plus magia lui Newton egal orc în cădere liberă”, unde forța unui bombeu bine ținut în dosul ocrului de pe buza prăpastiei îl va transforma pe acesta din urmă în providențialul măr newtonian...

Să cântăm și să ne veselim, dușmanul să-l lovim!

Amatorii de melee se vor bucura să afle că tehnologia mânăuită cu măiestrie de Arkane le va oferi un sistem de combat puțin mai elaborat decât cel din Morrowind, de exemplu. Loviturile fulgerătoare declanșate de o miriadă de clicuri și mișcări spasmodice ale mouse-ului îl vor lăsa înmărmurit (și apoi mort) până și pe cel mai shaolin goblin. Pe lângă stilul aparent haotic al spadasiilor de stradă („fentă, fentă, fandare, lovitură laterală, directă de stânga, șut în oo, touche!”), există și tehnica ardelenească „No... .. touchee, băi șogore!”, care constă într-o lovitură tipic ciobănească, cunoscută pentru efectul mortal pe care-l poate avea asupra oricărui nefericit care se află la capătul puțin bombat al botei și nu știe să fugă. La fel de mult se va veseli și puil de măcelar care tranșează porci în fiecare dintre noi când va convinge câte-un

Might and Magic VIII – Day of the Destroyer 1999

Prea „oldie” pentru un joc apărut la finele secolului al XX-lea. Din păcate, lingoul de „goldie” a fost uitat undeva într-un sertar. Seria Might and Magic nu mai patinează. Alunecă încetișor spre uitare.





Cu cât dai paloșul?



Roacăre, ai pus-o!

goblin că locul capului nu este neapărat pe umeri și că Lumea de Apoi îl va primi și ciuntit. Chef mare va fi și în ograda dependenților de zaharicale pentru ochi, pentru că Arkane a promis că va mulge Source-ul de ultima picătură de culoare și cotonogeala va fi „colorată” de o serie de efecte speciale ca-n Filme.

Țara lui Magic Vodă a fost și ea invitată la masa „tratativelor” și va fi reprezentată de o delegație numeroasă formată din aproximativ 40 de vrăji mortale gata oricând să livreze mesajul de pace și prietenie transmis de Sareth hoardelor antagoniste. Efectele speciale (din câte s-au văzut prin trailere) nu-s de ici de colo și cred că nu puține vor fi momentele în care mă voi apuca să arunc cu fireball-ul în stânga și-n dreapta ca un

bezmetic doar pentru că-mi place portocaliul sau să le joc feste „prietenilor” înghețându-le pământul sub picioare chiar când au mai mare nevoie de el...

Un car de Might Și un dram de Magic

Aș fi vrut un RPG pur, dar n-a fost să fie. Nu se cumpără. Eu m-am prins, Ubisoft s-a prins (și i-a prins), asta e situația. Totuși, e bine că Arkane s-a simțit cu musca pe căciulă și ne-a asigurat că, deși nu va fi un role-playing ca la carte, Dark Messiah ne va oferi, pe lângă „Might-ul” ciobănesc al unui FPS, și „Magic-ul” unei lumi din care ți-e greu să te smulgi fie și pentru a goni hoțul care-ți cotrobăiește prin sufragerie.

■ cioLAN

Might and Magic IX – Writ of Fate

Seria Might and Magic prinde viteză și aterizează cu un zgomot infernal în văgăuna mediocrității. Să-i fie engine-ul 3D ușor...



Crusaders of Might and Magic

Așa nu! (mesaj dedicat lui Arkane)



Might and Magic Sixpack

... era să uit. Anul '98 a fost un an bun pentru amatorii RPG-ului la doză. S-au lansat concomitent Might and Magic Sixpack și balada „Beat de-o săptămână, cu sixpacku'n mână”. Ficat să aveți. Și țeavă, pen' că nu-l veți găsi nici măcar la The Great Bulgarian Voodoo People. O compilație de milioane cu un titlu de milioane. Burp!



Mercenarii pleacă în safari

JAGGED ALLIANCE 3D

Producător: MiST land ▶ Distribuitor: Strategy First / G5

▶ Data apariției: iunie 2006 ▶ Platforme:

www.mistland.com/eng/merci/3d/ajag3d_1_1.html



După o pauză de câțiva ani, un faliment și un add-on neoficial care n-a creat isterii în cadrul comunității de fani, feeria cu mercenari Jagged Alliance plănuiește un come-back spectaculos. Totul a început cu un anunț „doomipatric”, în care se specifica mai mult sau mai puțin clar că două produse marcate „Jagged Alliance” au primit undă verde de la Strategy First, proprietarii francizei. Din păcate, proiectul Jagged Alliance 3 (unul dintre „vedetele” anunțului) a rămas doar în stadiul de titlu stingher, fără screenshot-uri și fără detalii despre producător, de pe o pagină „Under Development”. Celălalt, „vedeta” preview-ului nostru, se joacă liniștit și fără grija zilei de mâine în creșa rușilor de la MiST land. Pentru a nu vicia aerul proaspăt de optimism degajat de acest articol, n-o să vă spun ce jocuri au ieșit pe poarta studiourilor MiST land.

Blues-ul nuclearei

Sincer, mă așteptam ca producătorii să profite de noua obsesie a lumii moderne, și anume cruciada declanșată de „proaspătul” Papă redneck Bush al II-lea pentru eliberarea văgăunilor sfinte. Dar cum Afganistanul, ținuturile stâncos-fundamentaliste și fermierii de opium sunt un subiect tabu pentru Mama Rusie, vor mai trebui să treacă ani buni (americanilor le-au trebuit mai mult de trei decenii să ne ofere un Vietnam virtual) până vom plimba un comisar rus cu BFG-ul prin peșterile afgane. Ca urmare, în Jagged Alli-

Ozana cea frumos curgătoare



ance 3D, gamerul, aflat pentru moment în solda unui guvern african în exil, va hălădui prin Continentul Negru (nu America de Nord, măi sudiștilor, nu mai credeți tot ce vedeți la MTV Base) și va aprinde cruci în fața conacului unei dictaturi revoluționare de culoare neagră care, obsedată de albul pur al iernii nucleare, ne pregătește un concurs de blues unde vor fi invitați cei mai buni cântăreți la muzicuța de uraniu de pe întreg mapamondul. Pentru a împiedica această manifestare genocidal-cultural-artistică, vom fugări Călăreții Apocalipsei Nucleare preț de vreo douăj' de hărți mari și late, înțesate cu prăștieri bantui, sulțuși tutsi și, ocazional, câte un lunetist buruitat în junglă de pe vremea Apertheidului. În ajutor ne va sări A.I.M-ul, același ONG specializat în „dedictaturizări” pe care am ajuns să-l îndrăgim încă de pe vremea când ne încălțam cu fesul antiglonț și ne jucam prin Arulco și Metavira cu mina în nisip.

Patru dictaturi și-o fermă asuprită, că mi-a dat cu virgulă!!!

Dacă până acum a fost forțat să „danseze” doar cu dușmanii poporului, în Jagged Alliance 3D mercenarul se va îndepărta puțin de modelul cavalerului îmbrăcat în kevlar strălucitor și călare pe un TAB alb. Prințesa exilată va trebui să fie foarte bogată dacă vrea să-l livrăm la timp o țară liberă și un cojocel trendy din piele de dictatură. La fel, MiST land vrea să împingă lucrurile și mai departe și, pe lângă acestea, ne promite încă două facțiuni pentru care se presupune că vom lucra. Posibilități „angajatori” vor fi (din câte am aflat până acum) un regiment al Națiunilor Unite care își omoară timpul antrenând lăcuste prin savană și o mână de fermieri zdrențăroși și chinuiți care probabil ne vor ruga să eliberăm o cireadă de cornute luate ostatec sau o turmă de ovine amenințate de focul revoluției și de grătarele dictatoriale.

Dragi mi-au fost cecul din vară și mita de primăvară

Din spusele celor de la MiST land, în Jagged Alliance 3D acțiunea va fi puțin mai liniară. S-a renunțat la conceptul burghezomoșieresc prezent în „episoadele anterioare”. Vom spune deci adio latifundiarului care scormonea aur și decojea copaci în teritoriile ocupate din Arulco sau Metavira și vom întâmpina o nouă eră. Cea a mercenarului pentru care numărul de cadavre recoltate la sfârșitul misiunii contează, nu exploatarea miniere sau cariera de inginer silvic. Mai pe scurt, fiecare hartă va conține un număr (mare, mic... nu știm încă) de misiuni care,

odată terminate, vor fi trecute frumușel și în ordine pe nota de plată. La sfârșitul „mesei”, clientul va achita cumișul nota, iar noi ne vom ocupa o vreme de chestiunile administrative specifice oricărei acțiuni aducătoare de profit: salarii, asigurări de sănătate și/sau achiziționarea de echipament nou de la negustorul de arme aflat în imediata vecinătate a „restaurantului”.

Metanul din vântul fierbinte al schimbării

Dacă sintagma „secolul vitezei” atribuită secolului al XX-lea s-a dovedit cât se poate de neadevărată în cazul strategiilor (vezi avalanșa de TBS-uri geniale care s-a revărsat peste noi de la Reversi încoace :)), veacul al XXI-lea plănuiește să remedieze problema începând cu X-Com și terminând cu... nu știu, sper să nu prind clipa în care voi asista la apariția primului Heroes of Might and Magic în timp real. Fanii vor strâmba puțin din nas când vor afla că și JA 3D se înscrie în categoria „ce timp real e ăsta, stolnice?”. Deși dacă priviți cu atenție screenshot-urile, veți observa un buton „End Turn”, iar ultimele informații furnizate de MiST land specifică foarte clar că „End Turn” va fi înlocuit de „Smart Pause”. Pauza dășteaptă pe care producătorii încearcă să o vândă fanilor anunțând introducerea unui real time suspect de identic cu sistemul din UFO: Aftershock (sau Laser Squad Nemesis... pentru tacticienii hardcore), sistem care nu cred că mai are nevoie de nici o prezentare. Prea mult l-ați(au) injurat pe forum(uri).

Aceiași fani care vor fi deranjați de noul real time vor avea de furcă și cu noul engine grafic „adoptat” de aceiași ruși. Unul complet 3D. Totuși, nutresc speranța că se vor arăta puțin mai îngăduitori dacă se vor opri o clipă și vor cugeta la avantajele unui mediu 3D. Singurul pe care îl voi pomeni este potențialul distructiv pe care-l poate avea o grenadă, de exemplu, asupra unui „dégor” complet 3D. Sau cât de mult v-ar ajuta o dinamită când vă lipsește un târnăcop. Și vă rog să vă gândiți la efectul masiv asupra tacticii al unei banale gropi...

Porția de RPG, care va rămâne la fel de mare și sățioasă, vechile noastre cunoștințe din A.I.M (recunoașteți rusul din screenshot-uri?), plus promisiunea că parfumul de Jagged Alliance va pluti deasupra noului „produs” vor (sper) constitui câteva dintre motivele pentru care ar trebui să le „iertăm” rușilor „îndrăzneala” de a nu-și pune viitorul financiar doar în mâinile conservatoare ale fanbase-ului și să le acorde puțin credit. Da, vorbesc cu voi, ăia care visați în 256 de culori și ascultați Beatles la PC Speaker!

■ cioLAN



O nouă jucărie de la creatorii lui Wolfenstein: Enemy Territory

Enemy Territory: Quake Wars

Ajutați de creierele de la id, isteții de la Splash Damage se pregătesc să dea lovitura cu un FPS exclusiv online – Enemy Territory: Quake Wars, în caz că nu v-ați prins. Spre deosebire de excelentul Wolfenstein: Enemy Territory însă, Quake Wars nu va fi gratuit. Dimpotrivă. Sunt sigur că cei de la Activision au planuri mărețe pentru el din acest punct de vedere, dar dacă va fi cel puțin la fel de antrenant precum Wolfenstein: Enemy Territory, jocul își merită fiecare bănuț. Pe deasupra, producătorii au demonstrat că știu cu ce se

mănâncă joaca în echipă încă de pe vremea lui Return to Castle Wolfenstein, cel mai oacheș titlu realizat pe spinarea engine-ului Quake III. Oamenii de la Splash Damage s-au achitat cu brio de sarcina ce le-a fost încredințată atunci: realizarea componentei multiplayer. Peste puțin timp, surpriză! Au urmat lansarea și distribuirea gratuită a lui Wolfenstein: Enemy Territory, un FPS destinat exclusiv amatorilor de ședințe multiplayer online, ce a completat cu succes rețeta din Return to Castle Wolfenstein. Ideea de bază era simplă: două echipe își dau în cap una alta cu tehnică militară de pe vremea celui de-al Doilea Măcel Mondial, în mod civilizat. Civilizat în sensul că fiecare scenariu de luptă

aducea față în față unități împărțite în clase: medic, inginer, infanterist... chestii de genul ăsta. Succesul victoriei depindea și continuă să depindă, având în vedere că serverele sunt pline chiar și astăzi, de spiritul de echipă și de buna coordonare dintre membrii acesteia. Este un principiu care se va aplica și în cazul lui Quake Wars, urmașul de drept al lui Wolfenstein: Enemy Territory, cu observația că jucătorul va lua de această dată parte la evenimente premergătoare poveștii din Quake II, când Strogg-ii au invadat Pământul. Lupta se va da, așadar, între groteștile creaturi extraterestre și forțele armate ale oamenilor, EDF, jucătorul având posibilitatea să aleagă între cele două părți beligerante.

Producător: Splash Damage ▶ **Distribuitor:** Activision

▶ **Data apariției:** cândva în 2006

▶ **Online:** www.enemyterritory.com

E mort de două ore.
M-am ocupat eu de
dinți





Aseară am avut fasole... ➤

Pârjoliți Pământul! Sau nu...

Evident, se vorbește numai de bine despre Quake Wars. Și de ce nu? Uitați-vă la Wolfenstein: Enemy Territory. Mai că l-ai lua cu tine sub plapumă, par a bolborosi unele voci din spatele atelierului. Eu zic să nu ne grăbim, ci doar să luăm la cunoștință „nivelul de detaliu nemaipomenit și realismul incredibil” pe care urmează să le experimentăm în mijlocul unui conflict din care nu vor lipsi vehicule terestre, zburătoare și arme de toate formele și mărimile. Arsenalul din ograda fiecărei părți este impresionant, armele fiind suficient de variate pentru a trezi interesul jucătorilor. Pământeni vor avea la dispoziție arme pe care le-am putea considera convenționale, exceptând prototipurile ce și-au găsit utilizarea în Quake II, în vreme ce armele extraterestre vor fi, evident, cât se poate de extraterestre. Vehiculele, care au lipsit din Wolfenstein: Enemy Territory, vor juca de această dată un rol important. Vom avea la dispoziție jeep-uri, nave anti-gravitaționale, pășitori Strogg, tancuri, transportoare și multe altele, Quake Wars răsfrângându-și jucătorii cu peste 40 de tipuri de vehicule și piese de artilerie. Producătorii încearcă astfel să ofere o mai mare credibilitate conflictului și atmosferei specifice genului. Vehiculele sunt, de asemenea, extrem de necesare pentru a străbate hărțile ce se anunță a fi imense, unde mobilitatea este esențială pentru a scăpa de tirul adversarului sau pentru a sări rapid în ajutorul camarazilor aflați la ananghie.

Un pas
spre
nemurie



Vrem
Pământ!



Sistemul de clase se anunță a fi cel puțin interesant, diferențele dintre cele două rase fiind evidente, aspect ce influențează nu numai strategia de joc, ci și felul în care jucătorii vor interacționa cu vehiculele din propria ogradă. Sistemul de clase și cel de skill-uri, ce pot fi îmbunătățite, nu va fi însă unul greu de înțeles. Jucătorii vor fi recompensați dacă ating diverse obiective și vor avansa în rang dacă urmează și duc cu succes la îndeplinire ordinele. Succesul misiunilor va depinde aproape în totalitate de cooperarea dintre membrii echipei. Ce este mai important însă este faptul că se urmărește realizarea unui gameplay echilibrat între cele două părți combatante, tocmai pentru a nu permite supremația unei rase asupra celeilalte.

Quake Wars va beneficia de ciclul zi-noapte (despre care băieții de la Splash Damage au refuzat să-mi explice cum funcționează) și de forme de relief care te fac să le iei în considerare înainte de a alege strategia de atac. În funcție de relief, o serie de misiuni vor necesita o abordare mai „discretă”, în vreme ce altele se vor rezuma la bătălii furibunde în câmp deschis.

Hopa! Cred că i-am curățat p-ai
noștri



Liniște! E
doar o
cioară

PREVIEW



Măi, tu
miroși a
ceapă...

Cu Doom 3 pe scara evoluției

Engine-ul fizic al lui Doom 3 a fost complet rescris pentru Quake Wars, tipurile de teren influențând drastic gameplay-ul. În traducere liberă, vehiculele se vor comporta diferit pe diverse tipuri de relief. Este și cazul jucătorului, care trebuie să caște bine ochii și urechile pe unde calcă în timpul unei misiuni de recunoaștere, un foșnet sau sunetul produs de pași pe o suprafață metalică trădându-i imediat prezența. Lucrul care a surprins însă la anunțarea oficială a lui Quake Wars a fost motorul grafic pe care l-au ales pentru a-l realiza. Acesta este nimeni altul decât controversatul engine Doom 3, care până de curând n-a reușit să recreeze zone exterioare de joc complexe și întinse ca suprafață. Ei bine, John Carmack cel meseriaș a dezvoltat o nouă tehnologie denumită MegaTexture, care permite realizarea detaliată și randarea exactă de suprafețe întinse de joc ce îmbină armonios diverse tipuri de teren. Vom avea ocazia astfel să „vizităm” regiuni întinse de pe glob, precum deșerturi, păduri și zone din Antarctica, doza de realism (un cuvânt care începe să facă parte din vocabularul zilnic al marilor producători) fiind accentuată și de efectele climaterice, umbrele și iluminarea în timp real. De asemenea, jucătorii vor avea posibilitatea să distrugă sursele artificiale de lumină care le încurcă infiltrarea în spatele liniilor inamice pe timp de noapte.

În cazul ăsta, eu mă las de Battlefield 2

Enemy Territory: Quake Wars sună nemaipomenit în teorie, iar dacă năzdrăvanii de la Splash Damage și ajutoarele lor de nădejde de la id Software reușesc să ne servească salata de mai sus, o fac și p-asta! Nu este vorba de poveste (pentru asta ciuguliți un Quake 4), ci despre atmosfera credibilă și tensionată pe care producătorii urmăresc să ne-o ofere. Să sperăm că-și va merita banii. Or else.

■ KIMO

Extrem, tată!



Generația asta a noastră se hrănește cu adrenalină. Că se uită la filme cu snowboard sau chiar își rupe picioarele prin pădurile din Poiană, că se dă cu parapanta sau fuge în aglomerație să prindă autobuzul spre școală, tânărul de pretutindeni vrea să simtă, nu glumă! Iar la capitolul viteză + posibile multiple fracturi, motoarele se cațără pe primul loc. Dacă mai ai și o pădurice prin apropiere, atunci un motor de enduro este pentru tine. Asta până când aterizezi fix într-o movilă și

vremea aceea puternic recomandat de palmaresul producătorilor săi, Rainbow Studios, niște unii cu experiență în domeniu (Offroad Fury, Splashdown, Motocross Madness) și reușea să te acapareze chit că la început părea simplist. Ei bine, după atâtea amar de timp, cei de la THQ au decis să mai umble un pic la joc, să îi adauge o măsliță în plus și să îl lanseze și pentru PC. Bucurie! Nu am fost uitați!

Jocul poartă acum numele de MX vs. ATV Unleashed, ceea ce se traduce în joc prin adăugarea unui nou vehicul, și anume a ATV-ului. Care ATV are aceleași moduri de joc disponibile și pentru motoare, aceeași idee de gameplay, dar, deh, cu două roți în plus. Ce altceva este nou? În cazul predecesorului de pe Xbox, observasem următoarea treabă. Ușor cum părea el la prima vedere, jocul te

iar dacă reușești să nu aterizezi bine, nu te impacienta când vezi cum adversarii se depărtează la jumătate de tură. Stai calm, îi vei ajunge în cel mai scurt timp și vei câștiga cursa.

Acum, pe lângă cursele propriu-zise, organizate temeinic în campionate, mai avem la dispoziție și diverse competiții ce se axează pe alte moduri de a folosi cail putere. Nu, nu e nimic special, așteptați-vă la clasicele concursuri de Freestyle sau Big Air, în care, dacă nu ai la îndemână un gamepad sănătos, o să îți înjuri tastatura. Pentru că este totuși greu să faci combinații de taste, rapid, când un deget trebuie să stea pe accelerație, altul pe X, altul pe CTRL, două pe tastele direcționale, un ochi pe monitor și altul pe tastatură. Acrobațiile sunt frumoase, dar deja știam asta. Din păcate, nu există nicăieri feel-



Uite, nici nu știam că făceam Pendula



La naiba, nu pot să-mi șterg lacrimile de vizorul ăsta. Ce frumoșele...



La naiba, nu pot să-mi șterg sângele de vizorul ăsta. Ce durere...

decizi că de acum înainte te vei rezuma la a te uita pe Extreme la concursurile de Big Air. Sau, cine știe, îți iei Xbox și bagi ca dementul la MX Unleashed.

Și totuși...

Nu am greșit nimic. Da, am zis Xbox, iar acesta nu este un review de consolă. Însă țin minte, de parcă a fost ieri, cum în urmă cu câteva luni bune mă prindeau diminețile friguroase la redacție, în fața Xbox-ului, cu controlerul în mână și cu decizia neclintită de a nu mă duce acasă până nu îmi iese un Superman în MX Unleashed. Joculețul respectiv venea la

obliga să iei aminte la câteva reguli foarte importante: trebuie să știi cum să îți iei zborul de pe o pantă și, mai ales, cum să aterizezi. Când să faci wheelie și când să mergi cu botul în jos. Când e cazul să faci scheme în aer și când nu. Important este că, foarte rapid, jocul devenea periculos de greu dacă nu erai atent la aceste reguli.

În cazul jocului de pe PC, lucrurile au rămas la fel de simple la prima vedere. Din păcate, ele rămân la fel de banale și la a doua, a treia și la a câta vrei voi vedere. Practic, greul jocului cade pe degetul care trebuie să țină apăsată tasta de accelerație, restul contând mult prea puțin. Faptul că avem la dispoziție și ATV-uri nu este, după mine, decât praf în ochi sau o treabă care ține strict de gusturi. Pentru că dacă joci cu motoarele, nu o să mai joci jocul și cu ATV-uri, sau invers.

Asta pentru că modurile de joc pe care le întâlnești la cele două vehicule sunt perfect asemănătoare, senzația de două sau patru roți fiind înlocuită de tendința jucătorului de a căsca și de a-și relaxa într-un final degetul ăla obosit. Ca dificultate, jocul este aberant de simplu. Frâna este ca și inexistentă,

ing-ul ăla de „Mamă, cât de taaareee!!!” pe care astfel de jocuri ar trebui să-l scoată din om. Neah, plictis și guri căscate.

Teren accidentat

Pentru că PC-ul este totuși o unealtă mai versatilă decât orice consolă, odată cu jocul veți primi și un editor de trasee, lucru salutat de cei care vor să își încerce talentul la a crea cea mai înaltă pantă. Însă, după cum spuneam, dacă feeling-ul nu e acolo, poți să construiești ce vrei tu, că tot degeaba...

În concluzie, e gravă, lată și tot ce mai vrei voi. Eu unul m-aș întoarce la jocul pe Xbox dacă aș mai găsi CD-ul și vă propun să vă luați echipament de protecție și să încercați „the real thing”. Și după aia să-mi spuneți și mie cum a fost, că sunt tare curios.

■ Mitza

► Gen Arcade ► Producător Rainbow Studios ►
Distribuitor THQ ► Procesor PIII 1GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerație 3D minimum 16 MB ► ON-LINE
www.mxvsatv.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

6
7
5
5
-
5

5,6





Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu
LEVEL**

Singura emisiune radio
despre jocuri de PC și
console.

Ascultă despre și câștigă
cele mai tari jocuri ale
momentului la Fanatic vs
Fanatic.

Află totul despre Anarchy
Online și câștigă o mulțime
de premii așa cum vrei.

În fiecare sâmbătă
în rețeaua **Radio Mix**





**Pentru atunci
când căutați ceva
și nu găsiți**

Heroes of the Pacific

Atacul de la Pearl Harbor, subiectul care este înșurubat în capetele noastre, a generat un fenomen media și propagandistic care dă impresia că nu va lua sfârșit niciodată. Adevărul e că această posibilitate este de luat în calcul, pentru că evenimente similare există de mii de ani și încă se vorbește despre ele cam peste tot. E clar că suntem ancorați extrem de puternic în trecut și lumea nu ne permite să uităm, de teamă că așa ceva s-ar putea repeta... ceea ce de altfel se și întâmplă. Însă îmi permit să fiu egoist și să spun că am probleme mai importante pe cap în momentul acesta.

A treia persoană

Am încercat să definesc acest joc cu nume extrem de pompos în cadrul genurilor de joc și m-am aflat într-o mare dilemă. Inițial, când l-am primit, văzând că este de la Ubisoft, m-am agitat să-mi instalez cu sârguință joystick-ul, sperând la o nouă experiență de neuitat, în genul IL2. Am intrat în training și

m-am pomenit cu avionul văzut de-afară. Prima reacție a fost să caut în disperare butonul care schimbă camera, însă după cinci minute am renunțat. Privind monitorul ușor șocat, am realizat că am în față un fel de simulator aviatic 3rd person. Blocat oarecum în continuare de propria descoperire, cu o mișcare spastică am ieșit și l-am uitat undeva, acolo. Ulterior, nu am avut decât să procedez în modul specific muncii mele, și anume „no hai să văd, poate cine știe!?”. Mai departe, pot spune că am avut o experiență interesantă, pe care nu știu dacă mai vreau să o repet, obiectivismul meu fiind pus la grea încercare. Însă sper că până la urmă am prins esențialul pentru că restul... să-l mai prindă și alții!

Perspectiva...

Pentru a obține o părere cât mai obiectivă față de un anumit lucru, este extrem de important să alegi perspectiva corectă, unghiul cel mai potrivit. În cazul de față, am avut de ales între a aborda jocul ca simulator sau ca arcade pur. După un lung de-

bate cu tente schizofrenice, am înclinat spre o abordare arcade, datorită multitudinii factorilor care se scurg spre un anumit unghi. Privit de acolo, jocul se arată într-o lumină

Totuși, nu privi niciodată înapoi...



nouă. Ca parte de simulare... nici o șansă. Acest joc nu este aproape de realism sub nici o formă, chiar dacă cele două opțiuni pe care le oferă jocul, Arcade și Professional, ne-ar putea induce în eroare. Privit ca arcade, sunt câteva lucruri care-l fac deosebit. În primul rând, este vorba despre modul zgomotos în care intrați în acțiune. Toată lumea urlă, primești ordine, cerul este plin de avioane, iar

**Acțiune din
abundență**



7 decembrie 1941: O flotă navală japoneză, care includea șase portavioane, se întoarce în vânt 235 de mile nord de Oahu, Hawaii. Aproape 200 de avioane de vânătoare, bombardiere și avioane torpiloare decolează, având ca țintă Pearl Harbor...



solul plin de fum. Este vorba despre o campanie care începe exact cu atacul de la Pearl Harbor. Trebuie rapid să doborâți patru avioane pentru a le salva pe cele câteva care mai sunt la sol. Dacă ați sărit tutorialul, nu veți găsi nici măcar prima misiune prea ușoară, deși este cea mai la îndemână. Controlul este ușor de înțeles, însă pentru a găsi sensibilitatea ideală pentru mouse sau joystick, veți avea nevoie de răbdare. Cei care sunt obișnuiți cu controlul inercial din arcade-urile de zbor clasice vor învăța probabil de vreo zece ori mai repede cum potrivești un obiect cu manifestări fizice ciudate într-un spațiu 3D pentru a trage în punct fix. Oricum, odată obținută îndemânarea, veți avea de doborât zeci de avioane în fiecare misiune. Vă veți simți ca un erou american, în sensul bun, nu un bețiv și bătăuș într-o bodegă din periferie.

Back to ground

Oricum, mai devreme sau mai târziu, veți face cunoștință cu suprafața terestră, deoarece de-acolo ne tragem. Ei bine, în acel moment nu veți mai fi impresionați de cele șase moduri de joc (Campaign, Instant Action, Single Mission, Historical, Training și Multiplayer) deoarece veți descoperi că nu există posibilitatea de a salva în timpul misiunii. În cele mai lungi bucăți de acțiune există niște checkpoint-uri unde sunteți salvați, dar sunt valabile doar în misiunea curentă. Dacă ieșiți din joc, va trebui să reluați totul de la capăt. Lumea încă nu înțelege că un joc portat de pe consolă trebuie gândit ca pentru PC. Însă lucrurile acestea sunt prea evidente în general pentru a nu face abstracție de ele. Problema este aceeași cu a

ALTERNATIVĂ

Air Strike II Gulf Thunder

Este un arcade autentic care, pe lângă faptul că ocupă vreo 35 de mega, este capabil să vă țină ocupați și absorbiți pentru lungi perioade de timp. Ctitorit să fie monumentul lui Ciolan pentru că l-a găsit.

www.reflexive.com

tuturor jocurilor de tip trei vieți – intervine plictiseala, ceea ce este un factor negativ în calea progresului.

Însă slavă cerului că nu ne obligă nimeni să progresăm, ceea ce înseamnă că putem să lenevim liniștiți. Este păcat pentru că, în rest, acest arcade este de-a dreptul nebunesc, datorită acțiunii extrem de intense. Lipsa mea de entuziasm redactoricesc temporar este dată de faptul că jocul strică mâna de simulator. Celor care se joacă simulatoare aviatice în mod intens le sugerez pe un ton ridicat, amenințător, să stea departe de acest joc pentru că este „evil”. Până să-ți dai seama, ai făcut 5-6 misiuni, te plictisești, intri în Pacific Fighters și ai impresia că zbori cu un sicriu cu care dai de pământ instant... looping-ul nu se face cu mâna în buzunar...

Up to the sky

Cineva spunea că singura condiție ca să poți cădea este să te ridici întâi. Și te ridici cu avion cu tot, privești relieful care este acceptabil pentru un număr crescut de plăci

Răbdare, că nu mai rămâne nici unu!

Însă slavă cerului că nu ne obligă nimeni să progresăm, ceea ce înseamnă că putem să lenevim liniștiți.

video, însă toate au o limită. Nu pot spune că jocul arată rău pentru că m-aș trezi într-un cerc vicios forumistic din care nici Ivan Turbincă nu o să mă mai scoată. Așadar, jocul arată... bine. Sunetele sunt multe, cu o spațializare relativă, însă nu sunt eu expertul. Plus că la vederea la persona a treia nu prea cuplează cu spațializarea, mai ales când sunetele sunt poziționate relativ la cockpit. Hmm... ar putea fi expertul.... Oricum, aș vrea să vă spun mai multe despre acest joc eroic, însă chiar nu am ce... am văzut jocuri care ocupau mult mai puțin decât acesta și induceau cam la fel de mult feeling. Însă las din nou la latitudinea voastră restul de obiectivism pe care-l puteți extrage și dintr-un demo, sau poate nu...

■ Locke

- Gen Arcade
- Producător IR Gurus
- Distribuitor Ubisoft
- Ofertant Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00
- Procesor PIII 1,4 GHz
- Memorie 256 MB RAM
- Accelerare 3D 64 MB VRAM
- ON-LINE www.heroesofthepacific.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
7
8
6
5
6

6,5

Nimic nu iese în evidență din această poză

Nu toată lumea iese cu elicea curată

Asasin de cursă lungă

SNIPER

BERLIN 1945

ELITE



Din momentul în care am văzut Enemy at the Gates, am așteptat cu nerăbdare lansarea unui nou joc care să aibă în vizor minunata muncă pe care o face un sniper. Și iată că băieții de la Rebellion s-au gândit că gamerii pasionați de snipereală au fost cam neglijați în ultimul timp, iar ei au experiență de pe vremea când NovaLogic le-a dat pe mână versiunile de PlayStation pentru două titluri Delta Force. Așa că s-au pus pe muncă și ne-au adus un joc ce își anunță intențiile încă din titlu, Sniper Elite.

Jocul ne introduce în atmosfera Berlinului la sfârșit de al Doilea Război Mondial, moment în care rusnăcii au dat și ei buzna să viziteze orașul și, eventual, dacă nimeni nu se supără, să pună mâna și pe planurile bombei atomice. Și pentru că americanii nu doreau ca și rușii să aibă o

jucărie ca a lor, OSS-ul (actualul C.I.A.) trimite imediat o unitate de elită, care să mai taie din elanul serviciului secret rusesc, N.K.V.D. Așa ajungi tu, Eagle Wach, american crescut în Berlin, cu West Point-ul trecut în C.V., să salvezi omenirea de rezultatul combinării rușilor cu bomba atomică, pe care oricum o aveau la vremea aia, dar erau curioși dacă a nemților e mai bună. Aceasta e inteligenta intrigă (pentru marketing) cu care vine jocul și care ajunge să fie rezumată la bravul american care luptă împotriva maleficului rus.

Soldat universal

Pentru început, trebuie spus că jocul nu pune accentul pe rolul unui sniper atât cât mi-aș fi dorit. Deși visam la clipe de liniște în care să aștept, ferit de ochii inamicilor, momentul cel mai bun pentru acea lovitură decisivă, jocul Sniper Elite m-a adus destul de rapid cu picioarele pe pământ și m-am trezit pus la muncă care nu se prea potrivesc cu profilul unui sniper de elită. În unele misiuni ajungi să arunci în aer clădiri, rezervoare, tancuri și

Pe de altă parte, sunt situații când ești ținut de povești la foc susținut de câțiva inamici, timp în care alții vin într-o vizită surpriză din altă direcție, de obicei din spate.

Prada mea

chiar o locomotivă la un moment dat, în alte situații te trezești cu câte un individ în spinare sau în urma ta, de a cărui soartă ești responsabil, iar majoritatea misiunilor presupun ca tu să ajungi în mijlocul acțiunii. Confruntările cu alți sniperi sunt puține și în nici una dintre ele nu ai parte de un adversar care să te oblige să joci perfect pentru a ieși învingător. Un asasinat și câteva situații în care acoperi acțiunile unor camarazi îți oferă șansa de a intra cu adevărat în rolul unui sniper. Asta nu înseamnă că nu vom folosi destul sniper rifle-ul, însă o vom face într-un context total nepotrivit și care ne privează de preludiul loviturii de grație.

Părțile de stealth sunt opționale, iar o abordare diferită se poate dovedi la fel de bine câștigătoare. Decizia de a-ți face simțită prezența chiar accelerează desfășurarea



evenimentelor, iar tu reușești să-ți îndeplinești obiectivul mai rapid, însă într-un mod mai puțin elegant. Toate aceste lucruri vin să contrazică indicațiile pe care le primim în tutorialul jocului, unde suntem sfătuiți să ne deplasăm cât mai silențios posibil, să cercetăm foarte bine perimetrul înainte de a ne schimba poziția și să luăm serios în considerare traseele alternative, de-am crezut că tot jocul o să-l fac pe burtă. Cât despre „one shot, one kill”, pot spune că satisfacția personală este singurul câștig. În toate acestea o vină are și AI-ul, al cărui răspuns nu este întotdeauna cel mai fericit... pentru el. Deși aparent are o reacție bine gândită în fața

ALTERNATIVĂ

Deer Hunter 2004

Jocul în care contează cu adevărat fiecare mișcare, răbdarea, pândă și mai ales primul foc, care s-ar putea să fie și ultimul.



pericolului, până la urmă se dovedește a executa mecanic o succesiune de pași care într-un final îl aduc în postura unei ținte ușoare. Probabil se plictisește rapid, aflat la adăpost, și iese să vadă cine are câștig de cauză:

mitraliera sau pușca cu lunetă. La capitolul alegeri neinspirate intră și sprinturile spre poziția ta sau încercările de a-și salva un coleg rănit... ambele în spațiu deschis... la o aruncătură de grenadă de tine. Pe de altă parte, sunt situații când ești ținut de povești la foc susținut de câțiva inamici, timp în care alții vin într-o vizită surpriză din altă direcție, de obicei din spate. Însă nimic mai sofisticat din partea lor. La toate acestea se adaugă și faptul că nouă ni se indică direcția din care se trage asupra noastră, nu de alta, dar să nu pierdem timpul cu mărunțișuri, că inamicul e mult și nu are timp toată ziua. Un alt avantaj este dat și de modul 3rd person, care îți permite să arunci câte un ochi după colț fără să te expui în vreun fel. Modul 3d person alternează cu cel 1st person, care își intră în drepturi când folosești sniper rifle-ul.



Artistic, dar mortal



La capitolul armament, amintesc în primul rând cele trei sniper rifle-uri pe care le primim pe parcursul jocului. Așadar avem două de producție sovietică, Tokarev SVT-40 și Mosin-Nagant M91, și Gewehr 43-ul de fabricație germană. După cum vă spuneam, Eagle Wach nu e un sniper obișnuit, ci un soldat extrem de complex, așa că el va utiliza cu succes și un pistol cu amortizor, câteva tipuri de mitraliere, printre care și frumusețea de MG 42, lansatoare de rachete, trei tipuri de grenade și două de explozibil. Un arsenal impresionant, mai impresionant însă este Eagle Wach când reușește să le care pe toate cu el fără ca greutatea lor să-l jeneze la alergat câtuși de

puțin. După ce am punctat condiția fizică de invidiat a eroului nostru, este momentul să vorbim și despre părțile mai realiste din joc. Cu fericire în suflet anunț că gloanțele din Sniper Elite nu dau cu legile balisticii de pământ, iar pentru reușita unei lovituri trebuie să ținem cont și de vânt, poziția de tragere sau ritmul cardiac. Avem chiar și posibilitatea de a ne ține respirația câteva secunde pentru un plus de precizie. În aceste condiții, un head shot făcut de la mare distanță pe o țintă aflată în mișcare îți dă într-adevăr satisfacția pe care o cauți într-un astfel de joc. Iar ca bonus, intră în acțiune și bullet cam-ul care îți prezintă traseul glonțului de la gura puștii, printre eventualele obstacole și până

Record mortal

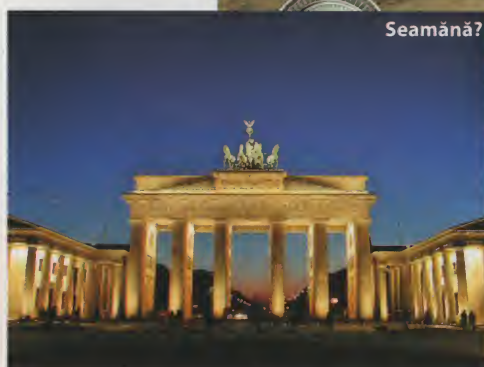
Cea mai lungă lovitură mortală confirmată până în prezent îi aparține lui Arron Perry, Master Caporal în forțele canadiene. Acesta a reușit, în timpul operațiunii Anaconda, desfășurată în 2003 în Afganistan, să omoare un luptător taliban de la apreciabila distanță de 2.430 de metri. Kill-ul a fost executat cu o pușcă MacMillan TAC-50, iar calculele au demonstrat că glonțul a parcurs distanța în patru secunde. Din păcate, Arron Perry nu a apreciat ajutorul dat de luptătorul taliban la stabilirea acestui record și s-a gândit că ar avea nevoie și de un suvenir. A ales degetul unui membru Al-Qaeda, lucru ce i-a adus sfârșitul carierei militare.

între ochii nefericitului. Un efect bine-venit, care îți oferă câteva secunde în care să îți admiri execuția și să te felițiți pentru „calculul” făcut.

Berlin audio-video

Câmpul de bătaie din Sniper Elite este bine realizat, fără ca totuși să ne lase fără cuvinte. Urmele războiului se văd pe străzile Berlinului. O parte din clădiri sunt serios avariate, camioane și mașini sunt distruse și răsturnate pe străzi, iar în unele locuri e plin de baricadele care nu mai aveau mult și formau un labirint. Toate aceste locuri sunt și poziții bune din care să împarți plumb inamicilor. Dacă e să fim răutăcioși, putem să ne întrebăm de ce sunt doar două, trei tipuri de mașini pe tot parcursul jocului sau unde au tulit-o toți civilii din orașul Berlin. La atmosfera jocului mai contribuie și avioanele în flăcări ce trec razant pe deasupra clădirilor sau cele care bombardează orașul, chiar dacă nici un proiectil nu reușește să

te rănească în vreun fel, craterele deschizându-se mereu la câțiva pași de poziția ta. Misiunile sunt presărate cu o mulțime de filmulețe care ne



țin aproape de poveste. Level designul primește și el o bilă albă, hărțile oferă trasee alternative, iar noi nu ne putem plânge de lipsa libertății de mișcare. Din păcate, după cum am mai spus, desfășurarea evenimentelor nu ne stimulează instinctul de cercetași și de multe ori vizităm mai puțin decât ar trebui din Berlinul celor de la Rebellion. Hărțile jocului ne scot și în afara orașului, astfel Eagle Watch ajunge să rezolve treburi și într-o gară, un depou pe jumătate distrus sau într-o bază rusească din afara orașului. La partea de sunet se putea cu siguranță mai bine. Voice acting-ul este slăbuț atât din partea inamicilor care se mulțumesc să mormăie aceleași trei, patru replici pe tot parcursul jocului, cât și din partea lui Eagle Watch. Sunetul are și rolul de a ne avertiza asupra prezenței dușmanului în zonă, chiar într-un mod puțin exagerat. După ce pașii încep să se audă, avem timp să ne și înscriem numele pe glonțul de întâmpinare, iar dacă noi ne apropiem de un soldat ascuns, uneori un scurt acord pe vioară ne semnalează



faptul că ar trebui să trăim un moment de maximă tensiune.

Campania single player din Sniper Elite are opt capitole și totalizează 28 de misiuni la finalul cărora ni se dezvăluie și o misiune secretă cu care te mai distrezi vreo 10 minute. Putem salva oricând dorim, însă avem un număr limitat de salvări, iar depășirea acestuia aduce cu sine și o depunțare la final (un sistem flexibil și corect). Partea de multiplayer poate fi răspunsul la dorința unei partide de snipereală ca la carte. Avem la dispoziție trei moduri: Death Match, TDM și Assassination, care aduce puțin cu Capture the Flag. Ideea este că, pe rând, câte un jucător are cinci minute pentru a asasina un ofițer pe care restul jucătorilor au misiunea de a-l apăra. Partidele de multiplayer se pot desfășura în LAN și online și trebuie spus că, în ciuda lipsei opțiunii de co-op, multiplayer-ul reușește să mărească valoarea de replay a jocului.

Și totuși...

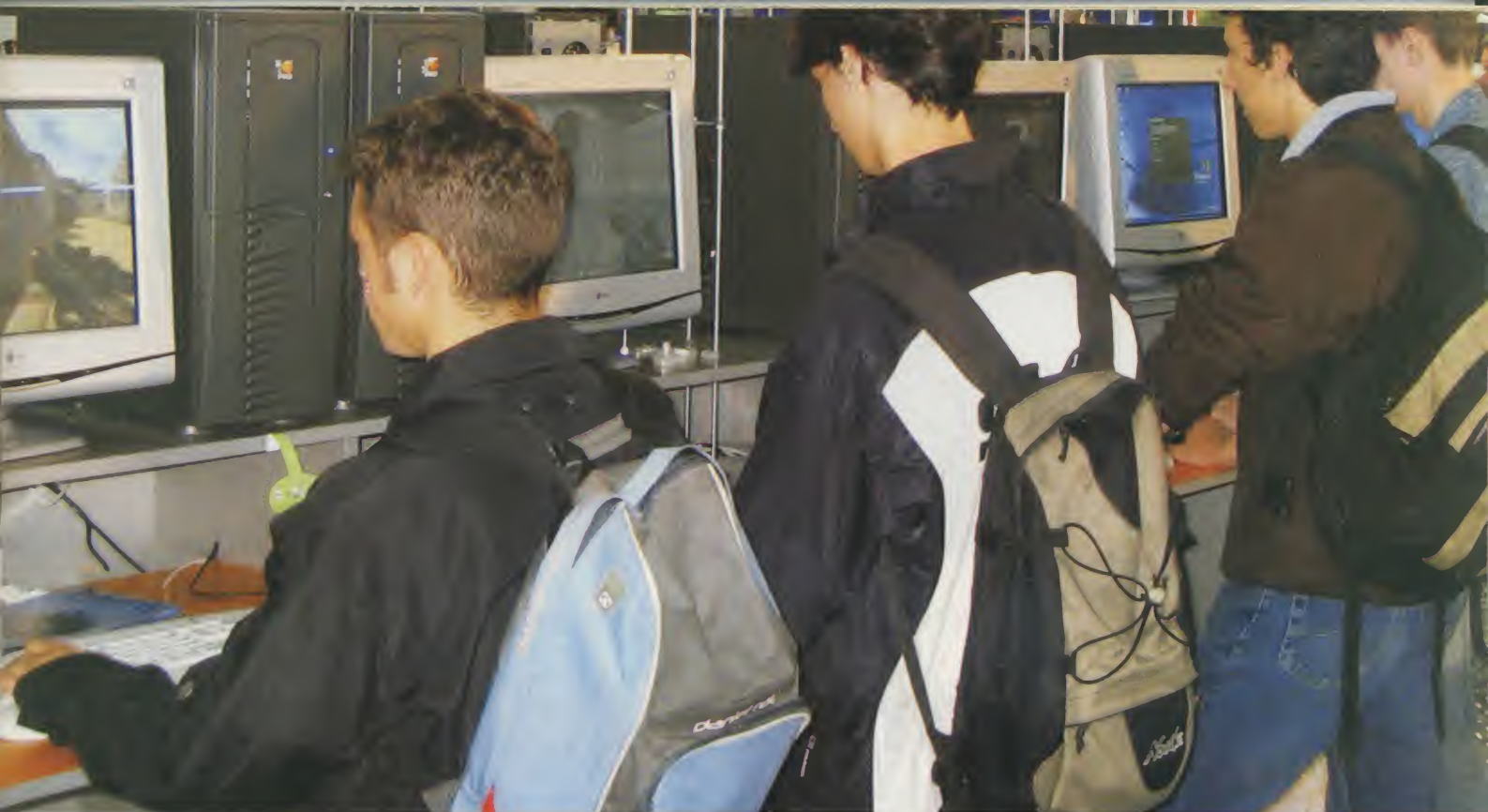
Cu toate problemele sale, Sniper Elite este un joc care nu trebuie trecut cu vederea. Pe lângă campania single player, care de multe ori ne trimite spre un WW2 FPS clasic, dar tot merită jucată, avem multiplayer-ul în care previzibilul AI-ul este înlocuit de răbdarea și inteligența umană, iar level designul este mai bine pus în valoare. Să considerăm așadar Sniper Elite ca fiind un prim pas către un joc care să fie simplu descris: one shot, one kill.

■ Rzarectha

► Gen Action ► Producător Rebellion ► Distribuitor Ubisoft ► Ofertant Ubisoft România Tel. 021.569.06.00
► Procesor PIII 1 GHz ► Memorie 256 MB RAM
► Accelerare 3D 32 MB VRAM
► ON-LINE www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
6
7
8
7
8
7,3



Mai multe aplicații simultan. Mai multe abilități.

Procesorul Intel® Pentium® 4 cu Tehnologie Hyper-Threading și sistemul Ultra Graphics oferă mai multă putere calculatorului pentru a te distra și a face mai mult.



Ultra GRAPHICS

Placă de bază:	Gigabyte 8I915P DuoPro Socket LGA775 chipset 915P
Procesor:	Intel® Pentium® 4 640 cu tehnologie Hyper Threading 3,2 GHz, 2 MB L2 Cache, FSB 800 MHz
Memorie:	512/400 MB
HDD:	120 GB SATA
FDD:	3.5" NEC
Unitate optică:	DVD Rewritable
Placă video:	PCIe Gigabyte Radeon X300SE, 128 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	ATX
Software:	licență BitDefender
Sistem de operare:	Linux



**Ultra PRO
Computers**

ultrabuni în calculatoare
www.ultrapro.ro



Intel® Intel Logo® Intel Inside Logo® Intel Centrino Logo® Celeron® Intel Xeon® Intel SpeedStep® Itanium® și Pentium® sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acesteia din Statele Unite și din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului și de aplicații folosite.



Când simularea nu mai este un joc

Supreme Ruler 2010

Întotdeauna există o tristețe postcoitală în industria jocurilor, imediat după sărbătorile de iarnă. Parcă și văd ochii lăcrămoși ai animalelor combatante pe diversele câmpuri de bătaie RTS, RPG, TBS ori FPS spunând fără grai: „Cum, de asta ne-am agitat în halul ăsta înainte de Crăciun? That's all? O frenezie de moment, o tură de călcat în picioare prin mall-uri, o mână transpirată pe mouse în vacanța de iarnă și atât? Totuși, este trist în lume...”. Victime ale acestei stări de lucru suntem cu toții, redactori și cititori, deopotrivă. Voi că nu aveți parte de jocuri noi, interesante, tocmai în perioada ușor deprimantă în care se ia în piept a doua jumătate a anului școlar/universitar. Noi pentru că trebuie să ne stoarcem de creieri pentru a scrie articole cât mai bune despre firimiturile ră-mase de la masa de Crăciun a marilor feudali din industria jocurilor.

...trebuie să ne stoarcem de creieri pentru a scrie articole cât mai bune despre firimiturile ră-mase de la masa de Crăciun a marilor feudali din industria jocurilor.

În această situație în care există o ieșire, dar nu tocmai seducătoare, și în care numai visarea la Oblivion și Gothic 3 mai dă un sens vieții mele momentan amărâte, există totuși o șansă. Anume, aceea că, din nevoia de material editorial, redactorul își întoarce privirea către te miri care colțșor al lumii jucătorești, în căutare de semne de viață. Și atunci se poate, minune, să dea peste un joc pe care, în

independență și supremație. Acum, în anul de lovitură de grație 2010, se hotărăște cine cu cine și care pe care, într-o lume în care orice înțelegere diplomatică nu mai este valabilă, orice legătură istorică s-a făcut praf, iar ONU a murit (după o îndelungată suferință în care a fost și este doar un cadavru ambulant cu buget de stat bine dezvoltat și pretenții de fecioară capabilă să pună balaurul cu botul pe labe).

ONU cea dusă este înlocuită de World Market, o organizație lipsită de scrupule și principii morale, ale cărei scopuri sunt greu de bănuț, dar care pare să sprijine prin mijloace

variate instaurarea unei oarecare stabilități prin concentrarea preferențială a puterii în jurul unor nuclee pe care le favorizează. În joc nu vei vrea să superi World Market, pentru că sunt superdotați și te rup, dar vei putea beneficia de rolul lor în comerț, chiar dacă uneori vei simți ca nerealiste acțiunile lor ușor deus ex machina. Dar, în fond, ce este inflația din Civ 4 dacă nu tot un astfel de procedeu exterior de echilibrare a jocului?

Starea națiunilor

După anul 2004, omenirea a început să se ducă de răpă. Decizii neinspirate la toate nivelurile – politice, economice, sociale, ecologice etc. – fac ca formațiuni statale redutabile să cadă în anarhie. Statele Unite se desfac în statele componente, Rusia nu se simte nici ea prea bine, dar chiar și state precum Franța sau Spania se sparg în provincii istorice, dornice de

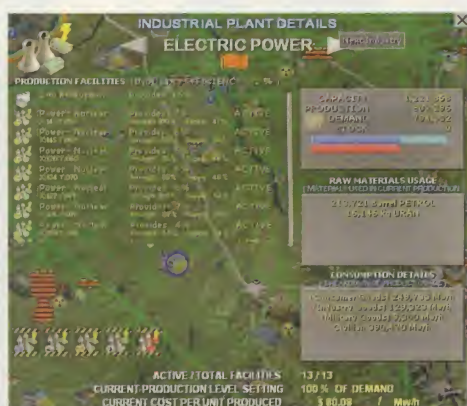
Clasificare: clasic

Supreme Ruler 2010 este un joc de strategie. Poate fi jucat în timp real sau se poate alege modalitatea de joc pe ture. Sunt patru mari posibilități de joc: campania mare, scenariile, misiunile și multiplayer. În campania mare poți alege una dintre câteva zeci de țărișoare cu care să ajungi să cucerești lumea. Interesant mi s-a părut faptul că poți alege să joci cu România! Și mai interesant a fost momentul în care am început campania și am observat că harta României este foarte



bine realizată. Explicația? Întreaga hartă a Lumii este concepută după imagini luate din satelit, ceea ce asigură acuratețea lor.

În afară de harta propriu-zisă, care este împărțită în hex-uri, grafica din Supreme Ruler 2010 nu mai are nimic semnificativ de spus – imagini 2D pixelizate sunt „lipite” pe-nibil pe fața Lumii, reprezentând aproximativ tot ceea ce este de găsit într-un joc de strategie. Bine, până la urmă un joc de strategie nu trebuie să fie mai urât decât dracul, atâta timp cât oferă feedback-ul vizual necesar bunei înțelegeri și desfășurării a jocului. Oricum, Supreme Ruler 2010 este urât ca dracu'. Dar, până la urmă, grafica din acest joc reușește să slujească gameplay-ului. Doar gameplay-ul nu prea reușește să slujească jocului, iar din acest cerc vicios este teribil de greu de ieșit.



Șpe parametri (partea I)



Șpe parametri (partea a II-a)



Scurtături printre șpe parametri

Trestii, păpuriș, stufăriș

Ca să adâncesc explicația, voi spune că Supreme Ruler 2010 este un joc de strategie clasic, fără multe idei, dar cu multe obiecte și structuri. Practic, Supreme Ruler 2010 își pro-

Practic, Supreme Ruler 2010 își propune să fie un simulator economic, politic, social, militar, whatever. Interesant este faptul că și reușește, într-o bună măsură.

pune să fie un simulator economic, politic, social, militar, whatever. Interesant este faptul că și reușește, într-o bună măsură. Cum ar veni, avem obișnuita concepție a jocului de strategie, cu resurse, unități teritoriale, unități militare, fabrici, uzine, populație, știință, diplomație și iar whatever. Absolut nimic deosebit aici, totul se desfășoară pe tipicul clasic. Dar un tipic clasic de Civ 1 sau 2 pe care producătorii jocului l-au supra-supra-supraîncărcat cu jdemii de stufozități.

Aceste stufozități absolut realiste sunt alcătuite din suma a șpe parametri la trupe (și există mii de feluri de trupe, rupte din site-ul lui Jane's), la știință, la resurse, unități teritoriale, populație, fabrici, uzine, diplomație. O cantitate uriașă din tot ce ne alcătuiește ca civilizație se revarsă în Supreme Ruler 2010, numai bună pentru a face o ciorbă de joc fenomenal de bun, dar cumplit de plictisitor de jucat, prin dimensiunile sale. Evident, jocul poate fi abordat și prin automatizarea dezvoltării, dacă te lași în seama cabinetului de miniștri. Aici există o asemănare cu Hearts of Iron 2, dar HOI2 era jucabil, brilliant, genial, superb – un vârful al jocului de strategie inteligent.

Dar automatizarea nu este o soluție pentru cei care vor să joace strategie fără să se piardă în numere. Din păcate, producătorii precum cei responsabili de apariția Supreme Ruler 2010 nu înțeleg un lucru fundamental.

Lucrul Fundamental

Încă de pe vremea HC-urilor, se putea face o simulare strategică complexă, de dimensiunile unui Supreme Ruler 2010. Problema este că, pentru un om normal, nu pentru un semidement cvasimaniacal, există o limită a complexității unei simulări strategice dincolo de care jocul nu-și mai merită prețul nici dacă este gratuit – cheltuiești timp din viața ta. Soluția aleasă de producătorii de jocuri care mai au și cap între urechile alea două este aceea de a folosi „vectori” simbolici, în care se concentrează mulțimi întregi de aspecte ale simulării. Așa stă cazul cu comerțul, cu taxele, cu unitățile militare generice și puținele lor caracteristici, cu existența culturii, științei și personalităților, așa cum

toate acestea apar în excepționala serie Civilization. Ba chiar, sinteza politico-economico-socială realizată în concepția ingineriei sociale din Alpha Centauri (un alt joc creat de Firaxis, producătorii Civ-ului) este un exemplu clasic de concentrare simbolică a unui număr

imens de aspecte ale simulării strategice, ce se cristalizează într-o schemă simplă, dar cu care se poate opera eficient și credibil.

Până la urmă, reușita unui joc de simulare constă în măsura în care poate restrânge în câteva pârgii simbolice ceea ce vedem în jurul nostru și în felul în care reușește să prindă jucătorul în plasa deloc deasă a acestor simboluri cu care operează. În efortul de a realiza această concentrare simbolică apar marile idei din jocuri, apar scrierile care îi entuziasmează pe cunoscători și fac neofitilor experiența de joc inexplicabil de plăcută...

Acesta este lucrul fundamental pe care nu l-au priceput cei din spatele Supreme Ruler 2010, care au crezut că o simulare este totuna cu un joc de simulare. Wrooong!!! Buuuuuuu!!!!

Totuși, măcar câteva chestii chiar deștepte am întâlnit în jocul ăsta – atenția pentru detaliu a dat și roade. Una ar fi aceea că, la invadarea unei alte țări, granițele urmăresc avansul trupelor, iar loialitatea aliaților și subjugaților este dinamică și ține de felul în care reușești să trasezi aceste granițe. Alt aspect foarte reușit este acela logistic. Este absolut necesar să-ți susții trupele cu linii de aprovizionare și trupe de rezervă, altfel un avans rapid se transformă în dezastru. Aici remarc și necesitatea de a susține atacuri combinate, în care să ai sprijin aerian la atacul terestru, spre exemplu.

Din păcate, Battlegoat Studios (nice name!) au făcut prea mult efort pentru a umple o simulare strategică cu tot felul de elemente cantitative și cifrice și le-a mai rămas prea puțin timp sau energie ca să aibă și câteva idei în jocul ăsta. Simularea aproape că le-a reușit. Jocul, în schimb, nu.

■ Marius Ghinea

► Gen RTS/TBS ► Producător Battlegoat Studios ►
Distribuitor Strategy First ► Procesor PIII 500 MHz ►
Memorie 256 MB RAM ► Accelare 3D Nu ► ON-
LINE www.supremesruler2010.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
5
6
9
-
4
6,4



EVENT

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o șansă într-o țară în care, deși talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potențialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiție. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent și dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveți la dispoziție nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivități dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.

Singura competiție din România

**în care ești plătit BINE
dacă faci jocuri BUNE!**

JOCURILE

50000 €

**Pentru întrebări și detalii,
folosiți cu încredere adresa de
e-mail tufacijocurile@level.ro.**

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceți pentru a intra în posesia premiului este să prezentați în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiție.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți trimițând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteți înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista **LEVEL** și pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină ÎN ÎNTREGIME, singura excepție făcând-o aplicațiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.

Singura competiție din România

În care ești plătit BINE
dacă faci jocuri BUNE!

JOCURILE

5000 €

**Pentru întrebări și detalii,
folosiți cu încredere adresa de
e-mail tufacijocurile@level.ro.**

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceți pentru a intra în posesia premiului este să prezentați în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiție.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți trimițând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteți înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista **LEVEL** și pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină ÎN ÎNTREGIME, singura excepție făcând-o aplicațiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.

GENE TROOPERS

Odissea geneticianului amator

După surpriza plăcută pe care ne-au făcut-o cu FPS-ul Chrome, băieții de la Cauldron încearcă să ne rupă gurițele cu Gene Troopers, un FPS cu valențe RPG-istice și cu o poveste plasată într-un viitor îndepărtat. Nimic nou. Nimic ieșit din comun. Am aflat de el cu puțin timp înaintea lansării și nu mică mi-a fost surpriza când am primit jocul înaintea lansării oficiale. L-am instalat, l-am admirat timp de cinci minute, iar apoi am plecat în concediu. Acum, după o săptămână de revelioane, Gene Troopers și-a luat inima-n dinți și a intrat cuminte în sala de disecție. N-a durat mult, iar concluzia la care am ajuns, după impresia plăcută de mai devreme, este că jocul are o mare problemă. Gene Troopers este șchiop.

Șontâc, șontâc prin spațiu

Povestea este subțire, jucătorul interpretând rolul unui tatic a cărui fiică este răpită, iar el ajunge să experimenteze viața de cobai într-un laborator. Motivul? Materialul genetic este principala resursă strategică pe care Gene Trooper-ii, o forță militară de temut, o culeg în neștire pentru a face față unui conflict teribil care a împărțit universul. Transformarea genetică îi schimbă pe cei răpiți în supuși loiali, tăticul nostru riscând să devină unul dintre voinicii soldați ai GT. Dar norocul îi surâde și, ajutat de un extraterestru insectoid și amicii săi umani, va încerca să-și salveze progenitura. Amicul nostru se pricopsește însă cu o gânganie extraterestră, care își face

pricopsește cu un soi de mânășă cu ajutorul căreia poate ridica diverse obiecte în aer, pe care apoi le expediază, dacă este cazul, în capul atacatorilor. Pe măsură ce avansează, arsenalul se îmbogățește cu jucării noi, care mai de care mai științifico-fantastice, dintre care se remarcă pușca cu „muci” și o sculă care își îngheață, la propriu, adversarii. Cele șase lumi prin care își va face eroul de lucru sunt însă pline de inteligențe artificiale care nu reușesc să le facă față. Nu pentru că armele din dotare ar fi cine știe ce grozăvii aducătoare de moarte, ci pentru că adversarii sunt pur și simplu imbecili. În loc să se ascundă sau să se ferească de boabe, istețimile lor se aruncă în fața gloanțelor sau stau locului, trăgând apatic. De nimerit, mai nimeresc, însă materialul genetic pe care îl lasă în urma lichidării lor îl întremază pe erou, care se va ocupa lejer de următorul val de dobitoace. Am întâlnit însă și excepții, cum ar fi un cocoșat mic și sinucigaș, care se năpustește precum un rugbist cu grenada în brațe asupra dușmanului. Dacă nu ești rapid, te ia cu el la Doamne-Doamne. O altă ciudățenie este modul în care se spawn-ează o parte dintre adversari, aceștia materializându-se ca din senin în fața eroului. Și, surpriză! Unii uită să tragă. Ca un făcut, aliații care ar trebui să dea o mână

de ajutor au tendința să se poarte ciudat. Te îndeamnă să-i urmezi, dar se opresc brusc, uitând că au ceva de făcut sau se pierd prin ziduri. Nici măcar componenta RPG-istică nu reușește să scoată jocul din groapă. Se poate alege răspunsul și, implicit, o cale diferită de abordare a misiunii, la întrebările unui NPC, însă am ajuns să constat că, indiferent de răspuns sau de alegerea mea, ajungeam să fac același lucru. De asemenea, jocul pune la dispoziție o listă de skill-uri, ce cresc performanțele atletice și extrasenzoriale, cu ajutorul materialului genetic colectat în timp. Și cam atât.

În umbra Chrome-ului

Dacă există voință, se poate, iar în cazul lui Gene Troopers se putea mai mult. Mulțimea de bug-uri mă face să cred că jocul a părăsit studioul în grabă, înainte de a fi terminat și testat cu seriozitate, singurul lucru relativ bun fiind grafica, ce a reușit să mă impresioneze pe alocuri, spre deosebire de mormăielile înfundate ale AI-ului. Singura chestie care ar mai fi putut salva ceva din Gene Troopers rămânea, logic, multiplayer-ul. Am încercat, sincer, să găsesc măcar un server pentru a mă destinde în compania unui reprezentant al rasei umane, dar fără șanse prea mari de reușită, iar când am găsit, m-am trezit în mijlocul unei hărți imense, în compania unui jucător pe care m-am săturat să-l tot caut pentru a obține un frag. Întrebare 'ntrebătoare: a cumpărat cineva jocul ăsta, oare?

■ KIMO



Stăpânesc Forța! Uaaaau...

culcuș în el și începe să îl transforme nu în orice, ci într-un profesionist al războiului. Sau cel puțin așa au vrut producătorii.

Prima armă pe care pune mâna este un pistol, destul de eficient datorită ratei mari de foc, dotat cu lunetă. Nu durează mult și se



Prin pădure, după fragi și mure

km/h 40



Care a comandat înghețată?

► Gen FPS ► Producător Cauldron ► Distribuitor Playmax ► Procesor 1.1 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Apărare 3D minimă 17 MB ► ON LINE

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

7
7
6
5
6
6

6,1

Din junglă pe bulevard

Vietcong 2

Împinși de la spate de faptul că primul Vietcong a rămas mult și bine pe PC-urile gamerilor, în special datorită părții de multiplayer, cehii de la Pterodon au considerat că a sosit timpul să fim reactivați și trimiși din nou la arme. Și pentru că Vietnamul a fost puțin uitat în ultima vreme, cred că mulți dintre voi sunt încântați de idee și probabil speră să afle numai lucruri bune în cele ce urmează.

Avem nevoie de războaie

Jocuri inspirate de războiul din Vietnam vor mai fi lansate mult și bine de acum încolo.



Mai punem și noi niște grenade pe foc?

Sunt curios însă când va veni momentul în care producătorii vor rămâne fără povești de spus la începutul jocului și temători de reacția gamer-ului la un mesaj de genul „Here's your gun, Go Wild!”, ne vor pune să retrăim operațiunea secretă a marșienilor din Ho Chi Minh. De această dată, ne aflăm la bordul lui Daniel Boone, căpitan în armata oaspete. Începutul e promițător și îl prezintă pe acesta în pat cu o profesionistă vietnameză. Fix când se pregătea să-i promită că o va salva și o va lua cu el în State, este chemat la datorie. Și pentru ce?! Pentru a escorta un reporter de război sosit la o petrecere. Aici totul curge rapid. Mai întâi te trezești cu un pahar în mână, după aceea cu o rachetă în freză și în sfârșit cu un pistol în mână și multe ținte care încep să apară de peste tot. Nu e altceva decât începutul Ofensivei TET, mica surpriză pe care Vietcong-ul a făcut-o americanilor. După ce reușești să-ți croiești drum printre nou-veniții la petrecere, te întorci la bază, unde ai tăi, în corzi fiind, te primesc cu brațele deschise. Printre ei, și doi prieteni de nădejde, nenea doctor și nenea cu muniția. Aceste personaje te vor însoți în majoritatea timpului și lor le vei mulțumi la final pentru munca depusă.

Păstrând caracteristicile primei părți, Vietcong nu este un joc în care să pui în practică tacticile învățate din Terminator sau Rambo. Asta dacă nu vrei să primești mai multe Mission Failed-uri decât ecrane albastre de la Windows 95 încoace. Tactica AI-ului este una pe cât de simplă, pe atât de eficientă. Se expune cât mai puțin posibil și folosește eficient perioada în care ți se înfățișează. În Vietcong drumul de la sănătos tun la „a fost un om bun” este mult mai scurt decât în majoritatea FPS-urilor (chiar au exagerat cu asta), lucru care ne face să ne gândim de două ori înainte de a acționa. De aici apare și un ritm mai temperat în desfășurarea evenimentelor. De asemenea, folosim simțitor mai des fiecare locșor care ne poate feri de rafalele inamicului, dar și strafe-ul foarte util. Inamicul trebuie luat cu calm, unu câte unul, și nu uita să lași și pentru cei trei camarazi să aibă și ei ce povesti. Un lucru cu adevărat impresionant în acest joc este arsenalul care îți va trece prin mâini. Nu am stat să le număr, așa că iau de bun cuvântul producătorilor, care se mândresc cu peste 50 de arme pregătite să medieze toate divergențele dintre cele două tabere. Apropos de tabere, jocul primește o vorbă bună datorită campaniei în care ești un tânăr luptător recrutat de Vietcong. Spre deosebire de acțiunea din campania US, care se desfășoară în orașul Hue și împrejurimi, când te-ai alăturat Vietcong-ului te trezești în mijlocul unor hățișuri care-ți aduc aminte de jocul din 2003. Însă metoda de joc e aceeași: te pui la adăpost, îți faci încet culoar și, când e

nevoie, urli după trusa medicală sau după gloanțe. Campaniile sunt scurte, în special a doua, și poate de aceea nu ai timp să te plictisești cu adevărat.

Killer de sisteme

Grafica jocului primește calificativul suficient și asta dacă sistemul tău poate satisface toate mofturile acestui joc, printre care și Pixel Shader 2.0. Deși se laudă cu un engine nou, rezultatul nu încântă pe nimeni, mai ales dacă e să ne gândim la ce am văzut în ultimul timp prin alte FPS-uri. În schimb, sunetul pune umărul la atmosfera timpului, mai ales cu ajutorul coloanei sonore, încă o dată inspirat aleasă. Cu siguranță, acest joc putea să aspire la o soartă mai bună, însă grafica, lipsa optimizării și un gameplay mediocru nu pot fi acoperite de campania VC, arsenalul bogat și multiplayer-ul bine realizat, după cum ne așteptam.

■ Rzarectha

► Gen FPS ► Producător Pterodon ► Distribuitor 2K Games ► Ofertant Best Distribution, Tel. 021-345.55.05 ► Procesor PIV 1,8 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB VRAM ► ON-LINE
www.2kgames.com/vietcong2

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

6
7
7
8
6
6

6,6

Comunist parșiv!



GT Legends

Încă un pas cătref perfectiune

Am învățat istoria automobilismului din cărți, reviste, documentare și mai puțin din jocuri, iar de trăit pe propria piele... nici măcar atât. De-a lungul timpului, l-am admirat pe Măria Sa Calul Putere în cele mai diverse forme ale sale, însă foarte puțini i-au trăit momentele de glorie. Se zice că legendele au prins contur în Europa anilor '60 și '70, iar amintirea lor avea să dăinuiască peste decenii. Să recreezi această istorie și să o faci apoi accesibilă oricui nu este însă ușor, iar jocurile care să ne facă cunoștință cu atmosfera acelei perioade sunt prea puține pentru gamerul modern. Speranța moare însă ultima, iar eu mă bucur că am apucat ziua în care suedezii de la Simbin, artizanii celui mai bun simulator auto

al anului trecut, GTR - FIA GT Racing Game, au reușit să umple golul cu GT Legends, un joc aproape perfect din toate punctele de vedere, ce îmbină realismul curselor de patru roți cu plăcerea de a conduce adevărate legende ale campionatelor de automobilism.

Legenda are patru roți

Din punct de vedere vizual, urmașul lui

GTR se apropie cel mai mult de atmosfera acelor ani, însă jucătorul va constata cu surprindere că participă la campionatele FIA-



GTC. Chiar dacă mașinile sunt cele de atunci și de demult, locațiile și traseele aparțin prezentului, jucătorul aventurându-se pe trasee care nu existau în urmă cu 30 de ani. Modificările pe care multe dintre circuite le-au suferit în vederea modernizării le-au face, probabil, de nerecunoscut pentru oamenii vremii. Dar mașinile... Dumnezeu, ce mașini! Un adevărat festin pentru ochiul conșcătorului, fiecare bolid prezentându-se la linia de start în cele mai mici detalii, atât la exterior, cât și la interior (în afară de un ecran mic cu cristale lichide, ce încearcă, parcă, să ne aducă cu picioarele pe pământ). De asemenea, sunetul motoarelor este perfect reprodus, de la zumzetul unui Mini Cooper, până la răgetul unui DeTomaso Pantera care mi-a sculat părul de pe picioare. GT Legends este, însă, un simulator în toată puterea cuvântului, astfel că bolizii nu numai că arată și se aud bine, ci chiar se comportă realist în timpul cursei, fiecare având slăbiciunile și

punctele lui forte. Mini Cooper-ul câștigă de departe la capitolul manevrabilitate, însă în linie dreaptă este depășit cu ușurință de un Shelby Daytona cu „ceva” mai mulți cai putere sub capotă. Atenția exemplară pentru detaliu de care a dat dovadă producătorul se manifestă de la începutul și până la sfârșitul unei curse. Veți putea simți și chiar observa cum partea din față se ridică în momentul accelerării de pe loc sau cum coboară ușor între viteze, pe când partea din spate se va ridica la o frânare bruscă. Iar ca orice simula-



tor care se respectă, GT Legends le recomandă șoferilor să rămână cât mai mult timp lipiți de asfalt, cauciucurile pierzând din aderență la fiecare ieșire în decor. Neatenția se plătește scump, deoarece astfel timpii de frânare cresc, frânele se uzează, iar la prima curbă abordată aiurea pilotul riscă să se cațere pe pereți. Supus chinurilor, motorul mașinii poate ceda apoi și el, dacă nu cumva i-au luat-o frânele înainte. La fel ca în GTR, obținerea victoriei în primele curse nu este o problemă, dar situația se complică odată cu trecerea la clase superioare, unde abia dacă poți termina

un tur de pistă cu mașina întreagă, darămite să și câștigi o cursă. Este deosebit de greu, chiar dacă jocul oferă mai multe niveluri de dificultate și îi ajută pe începători cu indicații suplimentare referitoare la

traseu. Nu este suficient să ai grijă de mașină ca de propria viață, ci să cunoști traseul și să apreciezi bine distanța de frânare la intrarea în curbe, fiecare dintre ele necesitând o abordare diferită. A, și să nu tăiați curbele. Descalificare scrie pe voi!

Drumul spre glorie

... este greu și se face de-a lungul modului carieră (Cup Challenge), jucătorul fiind nevoit să treacă printr-un număr însemnat de curse. Obținerea unui loc fruntaș îi aduce

puncte prețioase și bani ce pot fi cheltuiți pe mașini mai bune. Drumul spre glorie nu numai că este deosebit de greu, iar cursele solicitante, dar este și al naibii de lung. Dacă inițial cursele se termină după parcurgerea a cinci ture (Bătălia pentru Mini este o nimica toată), spre final acestea se vor transforma în veritabile probe de rezistență de câte o jumătate de oră sau mai mult, de-a lungul a 20 de ture. Închipuiți-vă numai cum e să ratați ultima curbă dintr-o

astfel de cursă (numai eu știu cât am mușcat din nas, nu alta! Și dă-i și ia-o de la capăt, că așa sunt eu, perseverent, chipurile. Am ajuns totuși la concluzia că merită să amțești într-o astfel de cursă, GT Legends oferindu-le

răbdătorilor recompense pe măsură. Cum altfel să primesc drept cadou un forțos Ford GT40 și un Shelby Daytona? De asemenea,



maniacci vor fi fericiți să constate că pot aduce o serie de ajustări bolizilor (nimic prea complex), modificări care le-ar putea aduce mult râvnita victorie. Eu unul nu prea mi-am băgat nasul, iar



rezultatele le-am simțit pe propria piele. Bune de altfel... Iar dacă n-ar fi fost AI-ul atât de bătaios, mi-ar fi stat și mai bine părul. Șoferii controlați de calculator pot fi depășiți cu ușurință pe niveluri de dificultate inferioare, viața devenind mai grea de la Semi Pro în sus. În general, se comportă realist, dar au unele momente în care acționează cel puțin ciudat, iar o parte dintre greșelile lor pot fi exploatare. O dată mi s-a întâmplat chiar să fiu lovit și, inevitabil, scos în decor de către un vite-zoman venit din spate, căruia i s-a părut că stau prea bine pe interiorul curbei. Păi să nu-l strâng de gât?

O legendă vie

GT Legends are puține hibe, pe care le-am amintit de altfel ceva mai devreme, și excelează la capitolele sunet și grafică. Engine-ul grafic este unul extrem de scalabil, jocul fiind

accesibil chiar și posesorilor de plăci video din generația DX7, iar nivelul de detaliu este incredibil. Mașinile arată fantastic, atât pe dinafară, cât și pe dinăuntru, iar efectele de iluminare sunt excelente. Adăugați apoi un engine fizic de un realism incredibil, AI-ul bătaios, cursele nebune din multiplayer, alături de alți 35 de sonați, și feeling-ul inconfundabil al curselor din perioada de glorie a „patrupedelor” și veți avea rezultatul: GT Legends este cel mai bun simulator auto din toate timpurile și un titlu care își merită pe deplin numele. Să-l țineți minte!

■ KIMO

► Gen Simulator ► Producător Simbin ►
Distribuitor 10tacle Studios ► Procesor PIII 1,3 GHz ►
Memorie 512 MB RAM ► Accelerație 3D minimum 64 MB
► ON-LINE www.gtlegends.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



Mission Impossible

– New Dawn

În mod ciudat, mulți dintre noi uită că jocuri bune precum Max Payne 2 ne pot oferi și alte motive de a le ține pe hard disk, imediat după ce le-am terminat de butonat. În cazul lui Max Payne 2, este oarecum de înțeles. A fost, evident, distractiv de jucat și deosebit de antrenant, însă parcă prea scurt și prea liniar. Pentru fanii iuți la minte care și-au dorit mai mult de la Max Payne, acesta este motivul pentru care au încercat – uneori cu succes, alteori, nu – să îi prelungească viața. Așa s-a născut Mission Impossible – New Dawn, o conversie totală a jocului Max Payne 2, inspirată de cunoscutul film de acțiune cu Tom Cruise în lumina reflectoarelor. Este un mod excepțional, ale cărui finisaje de înaltă clasă te fac să treci cu vederea cele câteva bug-uri și erorile gramaticale ce apar prin dialoguri. Efortul imens pe care l-au depus creatorii mod-ului este evident, aceștia răsfațându-i pe fanii jocului și cu o poveste pe măsură, acompaniată de spectaculoase schimburi de focuri și scamatorii kung-fu.

New Dawn ne face, așadar, cunoștință cu maiorul Sam Dickens, al cărui avion de vânătoare F-15 se prăbușește undeva în statul american Utah, toate semnele indicând un accident. Totuși, în urma analizării atente a rămășițelor, apar noi dovezi care indică dispariția misterioasă a lui Dickens și a încărcăturii pe care acesta o avea la bord: un focos din noua generație. Misiunea lui Ethan Hunt este clară. Focosul trebuie recuperat cu orice preț înainte ca Dickens să-l vândă, iar pilotul, împreună cu potențialul cumpărător al armei, un fost general rus, trebuie eliminați. Curând însă, Hunt realizează că lucrurile nu stau chiar așa, trezindu-se prins într-o conspirație la nivel înalt, care va schimba idealurile pentru care și-ar fi dat și viața până nu demult. Nu mai are încredere în nimeni, iar sprijinul de care are nevoie este de negăsit. Lighioanele au uitat însă cu cine au de-a face...

Nivelurile sunt, în marea lor majoritate, distractive, chiar dacă nu ating nivelul calitativ din Max Payne 2, New Dawn suferind puțin și din cauza lipsei mai multor arme originale. Per ansamblu însă, level designul este superb, cutscene-urile excelente, iar animațiile (bine realizate)

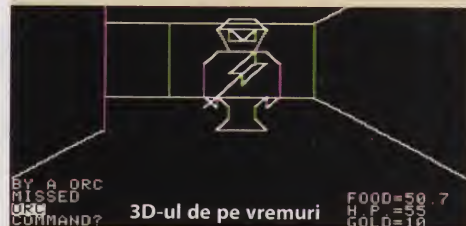


reuscă cu succes să ofere expresivitate personajelor. Punctul forte al mod-ului este, nici nu avea cum să fie altfel, gameplay-ul exploziv, împușcăturile și cafturile în stil Max Payne fiind deosebit de antrenante. Singurul neajuns vine din partea dificultății executării unui kata cu o armă în fiecare mână.

Mission Impossible – New Dawn se prezintă cu o poveste ce nu oferă nimic ieșit din comun, dar care reușește să calce în picioare orice film de acțiune de duzină (nu că M.I. ar fi fost mai breaz). În ciuda neajunsurilor sale, cel mai reprezentativ mod pentru Max Payne 2 este al naibii de bun și merită să îl încercați, chiar dacă o faceți numai din curiozitate.

■ KIMO





dundant, o să urmez exemplul fraților de peste Atlantic („nu băgați pisica în cuptorul cu microunde”) și vă informez că, pentru a vă bucura în voie de năzbâțiile Avatarului, aveți neapărată nevoie de CD-urile cu Dungeon Siege. Unu. Și, normal, de „proiectul Lazarus”, care poate fi găsit pe DVD-ul LEVEL. Sau pe net, dacă lecturați o revistă cu CD.

La remake-ul laudat să te duci cu hardu'

Întorcându-ne la Britannia, în Ultima V Avatarul (adică tu, preacinstite gamer) află, nu fără părere de rău, că Lord British e dus cu pluta. La propriu. S-a urcat pe o plută și dus a fost spre țărmuri mai înverzite. Unde a fost luat în primire de o patrulă nemoartă, restul urmând să descoperiți voi. Modulul nostru, ca un remake cinstit ce se află, redă fidel aventurile Avatarului aflat în căutarea British-ului pierdut. Cu micile schimbări de rigoare.

În primul rând (deși este evident, eu trebuie să vă spun), engine-ul lui Dungeon Siege le-a permis creatorilor o libertate mai mare de exprimare vizuală și, ca o consecință directă, nu suntem forțați să plimbăm patru „matchstick men” pe câmpiile VGA-ului psihihelic specific anilor '88 și ne putem bucura în voie de un „oldie” superb cu „goldul” secolului XXI. Doi la mână, Team Lazarus a operat o serie de schimbări care îi vor bucura atât pe veterani (nu s-au atins de „trademark-urile” seriei... alias sistemul de generare al claselor și mecanismele din cale-afară de originale ale magiei) și îi vor surprinde pe tinerii (aflați în

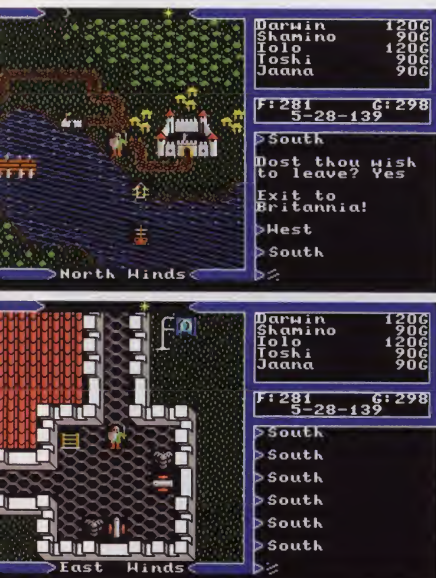
manual tot ce vă înterează). Ca un bonus, deși nu le-a cerut-o nimeni în mod specific, au „tocmit” un taraf care a dat ce-a avut în el și a ieșit la înaintare cu un soundtrack ce ar putea face de rușine multe „produse” comercializate pe bani grei. Restul vă las să îl descoperiți singuri, acum trebuie să plec. Mă așteaptă lolo să facem pipi pe tronul lui Lord British.

Ultima V: Lazarus

Scoală-te și umblă pe PC

Vă e dor de universul Ultima și v-ați tocit nervii încercând să porniți Ultima VII pe racheta de acasă? Placa video de 20 de milioane vă râde în nas când vă învârtiți pe lângă PC cu un Akalabeth* în mână? Am vești bune pentru voi. Acum mult timp, un grup de pasionați și-au pus în gând să recreeze una dintre minunile care l-au propulsat pe Iisus în prima jumătate a topurilor religioase ale ultimelor două milenii și, după câțiva ani de muncă, au reușit

să-l readucă la viață pe unul dintre copiii lui Richard Garriott, cunoscut aventurierilor din Britannia drept Lord British. Dacă nu ați ghicit până acum, rolul lui Lazăr este „jucat” de Ultima V: Warriors of Destiny, unul dintre cei mai apreciați membri ai fami(g)liei Ultima. Remake-ul ne este livrat sub forma unui modul de toată frumusețea, în vârstă de 45 de ore și cu o masă aproximativă de 500 MB, pentru Dungeon Siege. Unu. Cu riscul de a fi ușor re-



Amintiri plăcute...

Dacă Origin nu mai e, noroc cu fanii

■ cioLAN

Primele impresii

Auto Assault

Pe lângă interviul din acest număr cu președintele NetDevil, m-am gândit să împărtășesc cu voi primele impresii din Auto Assault, deoarece beneficiem de un cont de presă la acest promițător joc. După cum știți, am tendința de a mă entuziasma rapid în ceea ce privește anumite jocuri. Auto Assault este un proiect pe care stau cu ochii de un an și de la care am așteptat o serie de lucruri

jurul meu era distrus pentru că... mașina se învârtise câteva minute și trăsesse încontinuu, ceea ce sincer m-a lăsat un pic surprins pentru că nu recunoșteam locurile.

Sistemul de avansare este unul relativ clasic, gen hack & slash, însă mult mai bogat și adaptat evident modului de joc. Avansarea în nivel se face deocamdată destul de ușor,

însă mult mai greu totuși ca în World of Warcraft. De fapt, Auto Assault împrumută și el o serie de elemente de succes din alte MMORPG-uri, ceea ce este indicat în ziua de azi, însă vine și cu multe lucruri originale, care dau un gameplay bun încă din beta. Looting-ul este ușor diferit de cum mă așteptam, însă potrivit și la obiect. Ce m-a impresionat mult a fost și numărul mare de moduri de a-ți customiza mașina in-game, ceea ce reduce aproape la zero

mers clar pe ideea de originalitate a fiecărui jucător în parte, complet opusă față de modul de abordare Blizzard cu „toți trebuie să fie egali”. Aș mai putea vorbi de faptul că veți obține foarte ușor un apartament personal, pe care-l veți putea dota cu diferite accesorii și unde puteți intra cu tot convoiul.

În ceea ce privește quest-urile, modelul WoW a triumfat deoarece deocamdată este cel mai bun. Quest-urile au povești clare, care te introduc treptat în lumea jocului și care contribuie foarte mult la ideea de rol-play. În orașe folosești personajul, ceea ce te face practic să trăiești pe două planuri și să nu te simți o mașină... așa cum te simți în Eve Online, de exemplu, o navă. Clasele alese pentru fiecare dintre cele trei facțiuni sunt potrivite și au sens. Personal, am ales un agent pentru că se bazează pe atacuri surpriză, rapide și extrem de eficiente, plus că beneficiază de cloaking pentru o anumită perioadă de timp. Un alt lucru interesant este că această lume are o viață a ei. Aproape tot timpul dai peste grupuri de NPC-uri care se războiesc între ele, care se organizează... se cheamă unii pe alții... o lume foarte dinamică.

Mi-e greu să evaluez deocamdată aspectele negative, deoarece nu știu ce este și ce nu este implementat sau care sunt bug-uri și care feature-uri. Toate la timpul lor.

■ Locke

bune. Dacă a reușit să le implementeze pe toate, bine sau rău, asta vom vedea într-un viitor review. Pentru moment, jocul este în full beta-test, deci imposibil de judecat.

În primul rând, am fost destul de entuziasmat de partea de creare de personaj, care implică atât avatarul uman, cât și mașina. Deocamdată, opțiunile sunt reduse, însă cu siguranță că vor fi mai multe. Odată intrați în joc, veți avea opțiunea unui scurt training, urmată de prima zonă, cea de level 1-5. Aici începi practic să înțelegi potențialul jocului. Fiind un fel de action combat cu RPG, mă așteptam sincer la ceva mai puțin haos, însă recunosc că am fost impresionat. Totul este numai foc și pară, nebunie, urlate, zgomote de motoare, imersiunea fiind completă. Producătorii se tot laudă că jocul are relief destructibil... Sincer, nu credeam că este atât de important, însă fiind acolo și distrugând totul în jur mi s-a părut... extrem de plăcut. La un moment dat, am dat un alt+tab din mijlocul șoselei. Când am revenit, totul în

posibilitatea de a vedea două la fel. NetDevil a

O bucată de acțiune



Emulare pentru toți

Unele dintre cele mai controversate programe de pe piață sunt emulatoarele de unități optice și/sau magnetice, pentru că le dau mari bătaii de cap producătorilor de jocuri și respectiv celor care se ocupă de sisteme de protecție anticopiere și multiplicare. Absolut natural, emulatoarele au evoluat în deplină concordanță cu sistemele de protecție pentru că unele lucruri nu se schimbă. Este bine de știut totuși că scopul declarat al acestor programe este de a hrăni comoditatea unora sau de a oferi posibilitatea unor copii de siguranță după mediile originale

Daemon Tools 4.03

Un software care sfidează cu grație cel mai modern sistem de protecție antipiraterie, StarForce, continuă să existe și este dezvoltat fără probleme prea mari. În ceea ce privește definiția sa, producătorii sunt extrem de direcți și spun cam așa: „Daemon Tools este o aplicație capabilă să emuleze o serie de sisteme de protecție. Acesta este destinat emulării copiilor de protecție după medii protejate cu SafeDisc, Securom, Laserlock, CDCOPS, StarForce și ProtectCD. Are de asemenea inclus un drive virtual, un Generic DVD-ROM, care permite rularea acestor imagini ca și cum ar fi arse pe un suport fizic”. Mai pe înțelesul tuturor, Daemon Tools este în acest moment o unealtă ideală pentru a crea un șir imens și interminabil de scandaluri, dar și capabil de a stimula productiv pe cei care creează protecții. Din fericire, legile internaționale nu pot interzice crearea unui astfel de soft-

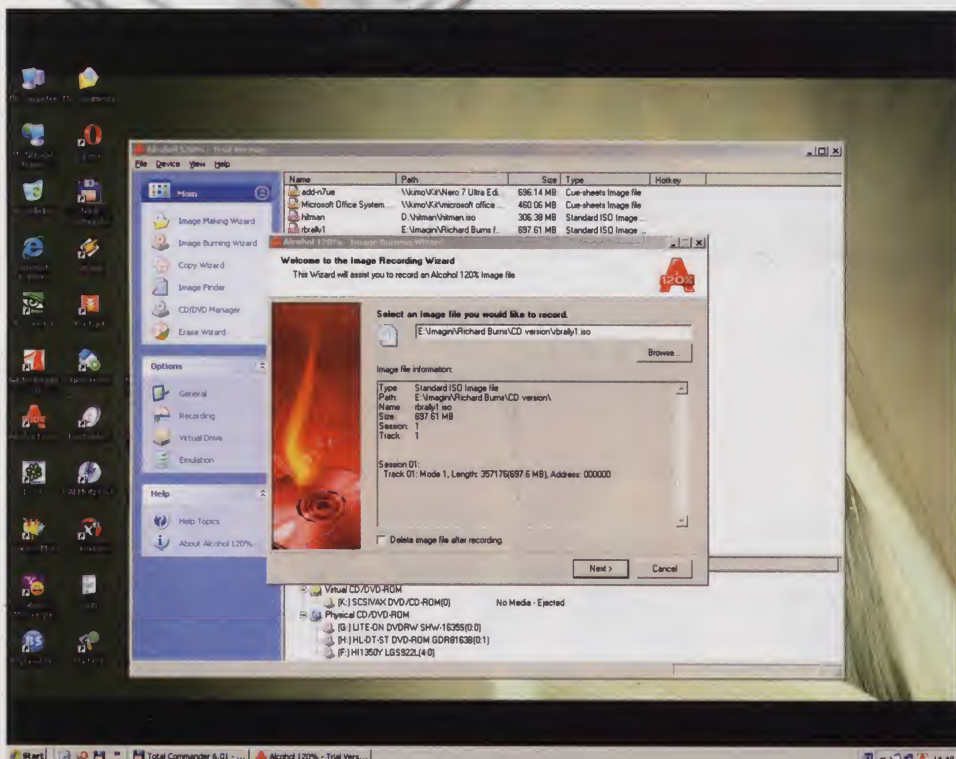
ware atâta timp cât pirateria nu este stimulată în mod direct. Noi am reușit să testăm pe îndelete acest software și suntem cu toții de acord că își face treaba. Nu aș vrea să intru prea tare în amănunte deoarece nu este un articol de „How To”. Putem spune însă că Daemon poate crea un număr maxim de patru drive-uri virtuale, pe care poate emula în concordanță patru imagini diferite. Nu are opțiunea de a arde sau crea imagini și implică prezența unei copii de siguranță 1:1 pentru a putea fi folosit cu succes. Singurele probleme pe care le-am detectat sunt legate de faptul că un număr destul de ridicat de sisteme de test nu au mai rulat Windows-ul după instalarea lui Daemon Tools. Acest lucru are legătură cu prezența unor driver-e mai vechi rămase de pe urma folosirii unei alte versiuni a lui. Se rezolvă cel mai repede cu selectarea la boot-area în Windows a opțiunii „Use the last hardware configuration that worked”. Dacă nu merge, se intră în Safe Mode, se dezinstalează Daemon și se caută apoi alte soluții pe site-ul oficial. În cazul în care folosiți Daemon-ul în scopuri mai puțin ortodoxe, chiar și în România puteți intra sub incidența legii. Programul este prezent pe CD-ul, respectiv DVD-ul LEVEL.

www.daemon-tools.cc

Alcohol 120 1.9.5

Alcohol este o aplicație cel puțin la fel de celebră ca și Daemon Tools, însă este shareware, ceea ce înseamnă că vă costă în jur de 40 de euro ca să o puteți folosi mai mult de o lună. Spre deosebire de Daemon, care nu oferă decât posibilitatea de emulare, Alcohol acoperă întregul ciclu, de la crearea de copii 1:1 până la emularea, respectiv arderea lor. În acest moment, probabil că este unul dintre cele mai bune programe de ardere a imaginilor indiferent de natura lor, lucru care depinde în principal și de performanțele unității optice pe care o folosiți. Engine-ul de emulare nu este însă la fel de performant ca cel din Daemon, opțiunile fiind limitate la SafeDisc, Securom, respectiv Laserlock. Ceea ce îl face însă extrem de versatil este faptul că este un tool complet pentru crearea copiilor de siguranță și din multe puncte de vedere preferat altor aplicații similare prezente pe piață. Versiunea shareware este prezentă pe DVD-ul LEVEL.

www.alcohol-software.com





NEW

GAMES

...sau de ce vă plac
articolele bune

JOURNALISM

Treziți-vă! Au trecut anii... Și poligoanele s-au înmulțit, șobolanul a căpătat creier, iar voi v-ați trezit că aveți la picioare o mare de informație, un număr nelimitat de jocuri și o infinitate de posibilități să vă extindeți cultura de gamer. Ceva nu s-a schimbat totuși. Dacă citiți aceste rânduri, înseamnă că aveți în mână o revistă care este în orice fel, numai nouă nu. Aveți în mână LEVEL, iar unii dintre voi ați făcut probabil din această lectură un obicei lunar de multă vreme. Nu îmi spuneți că nu aveți acces la internet. Puteți, de asemenea, alege o altă revistă. Și totuși acum citiți tot LEVEL... De ce?

„Împins de curiozitate, am dat și eu un clic.”

(Locke – Web
Space Alliance,
LEVEL mai 2005)
Filosoful are

întotdeauna dreptate. Împinsă de el, am dat și io cu cârpa pe praful din bibliotecă și uite-așa m-am împiedicat din greșeală de un concept interesant: New Games Journalism. Cum Games aduce oarecum a „gem”, am apelat la filosof să mă lumineze. Nu era vorba de nimic culinar, ci de un nou stil de a scrie despre... jocuri. Un nou mod de a privi,

eu am venit cu ideea... de fapt, este atât de veche încât bunicul știa de ea pe vremea când juca table cu tatăl lui. Despre ce este vorba? Momentan, nu despre jocuri, ci despre jurnalism, esența lui, precum și despre posibilitatea de a atrage atenția asupra unui anumit subiect printr-un stil redacțional aparte, care să șocheze și care, de ce nu, să schimbe opinii, să facă dreptate. New Journalism este o frază inițial folosită în 1887 de Matthew Arnold, scriitor, poet și critic englez, și ulterior definită de Tom Wolfe în 1973. Nume

străine, noțiuni străine... însă uite, nenea Tom a făcut pentru prima dată ceea ce, de exemplu, LEVEL face destul de des: a scris nonconformist, ignorând cu nerușinare orice

regulă impusă vreodată în presa americană de până atunci.

Zvonurile spun că Wolfe avea de lucru și... era plictisit, motiv pentru care a predat redactorului-șef al revistei Esquire un articol care suna cam așa: „There Goes (Varoom! Varoom!) That Kandy-Kolored (Thphhhhhh!) Tangerine-Flake Streamline Baby (Rahghhhh!) Around the Bend (Brummmmmmmmmmm)....”. În acesta, Wolfe a trecut peste imparțialitatea obligatorie jurnalistului și și-a spus părerea, într-un mod

Lingurița de New Journalism, prin wiki-binevoiență

Cel care a impus conceptul de New Journalism în presă, și anume Tom Wolfe, a trasat patru caracteristici principale ale noului stil redacțional, împrumutate în special din literatură. Acestea sunt, pe lingurițe:

- ✓ Relatarea evenimentului prin uz de scene descriptive, în loc de narațiune obiectivă
- ✓ Folosirea dialogului în locul citatului sau al declarației
- ✓ Expunerea unui punct de vedere din prisma unei terțe persoane (de exemplu, ce ar putea gândi un observator extern)
- ✓ Uzul obiceiurilor de zi cu zi, pentru a contribui la construirea unui tablou cât mai apropiat al vieții personajelor implicate

...și brigada antitero despre New Games Journalism

Nu putea fi decât un site englezesc care să dețină supremația la vehemență împotriva noului stil redacțional. Este vorba despre <http://www.ukresistance.co.uk/>, care susține că „Old Games Journalism is the future” (hmm...) pentru că:

- ✓ New Games Journalism valorează autorul și nu obiectul articolelor în sine, deci jocurile; asta înseamnă egoism și propune un stil exact pe dos de cum ar trebui să fie, în opinia englezilor
- ✓ Noul jurnalism promovează o anumită nesimțire și lipsă de respect față de personaje imaginare sau chiar reale... iar cei care vor să râdă de situații jenante, ar putea foarte bine să se uite la milioanele de filmele disponibile gratis pe net
- ✓ Internetul este clar viitorul exclusiv al oricărei forme de publicație, pentru că orice revistă de un anumit statut ar trimite în locuri neortodoxe orice jurnalist care se plânge, face mișto și în principiu se consideră suficient de interesant încât să atragă atenția cititorului și asupra lui
- ✓ Ca sfat pentru noii jurnaliști, UKResistance recomandă blogurile, unde orice frustrat poate delira în liniște



Ce vă determină să jucați un anume joc, iar un altul nu?

citi și mai ales simți un joc de calculator, fără a-l fi jucat... încă. Ce vă determină să jucați un anume joc, iar un altul nu? Câți dintre voi ați juca, de exemplu, Black&White 2, când ați putea juca F.E.A.R., pornind de la ideea că nu ați văzut sau testat pe viu nici unul dintre cele două? Alegerea voastră se bazează pe părerile celorlalți, și anume prieteni, site-uri de specialitate și, evident, reviste. Toate cele trei au un numitor comun, subiectivitatea, pentru că sunt produse de oameni... Unii pot într-adevăr să fie ceva mai obiectivi decât alții, în general datorită experienței. Concluzia logică este că un site specializat are mai multe șanse de obiectivitate decât prietenul, care are și el altceva de făcut în viață decât să se joace 24h din 24. Obiectul acestui articol este de a încerca să explic de ce o revistă poate fi mai bună decât un site și mai ales de ce LEVEL este mai bun decât orice (nu vă impacientați, glumesc... ah, Mitza, nu da, nu am glumit!). Nu

cât mai plastic cu puțință. Vestea proastă este că articolul a fost privat de excesul semnelor de punctuație. Vestea surprinzătoare este că a fost publicat, iar succesul de care s-a bucurat l-a făcut pe Wolfe să scrie o carte întreagă de eseuri... nonconformiste (The Kandy-Kolored Tangerine-Flake Streamline Baby), care tratau noul mod de viață al sud-californienilor din anii 1960-1970, remarcând cât de mult s-au schimbat valorile culturale ale acestora.

Nu vreau să țin o lecție de istorie. Lingurița cu New Journalism este disponibilă pe liniuțe undeva în acest articol, în speranță că vă poate prinde bine ca o modalitate de cucerit femei. Oricum, ideea este că articole de acest gen au fost din start direcționate către reviste precum New York Magazine și Esquire, deoarece nu se cadrau în paginile mari cu articole mici și la obiect ale cotidianelor. De asemenea, noul stil de jurnalism nu numai că accepta, ci și promova

Citate din ghidul redactorului wannabe pentru <http://www.insertcredit.com/>

„Începe cu o anecdotă ciudată, lungă, care ar putea - dar nu este obligatoriu- să fie cumva legată de subiectul jocului pe care îl analizezi. Dacă totuși nu are nici o legătură, amintește-ți mereu că deții argumentul suprem: dacă nu pricepi, ești un imbecil. Prezintă-ți ideea de debut într-un mod atât de personal, încât nimeni să nu își poată pune problema să se identifice cu tine. Dacă încă nici nu ai atins subiectul review-ului pe la circa 1000 de caractere, ești pe drumul cel bun.”

„... Începe o serie de articole super interesante și umoristice, dar nu le termina niciodată. Metoda este extrem de eficientă dacă vrei să eviți critica din partea altor jurnaliști. Scrie numai când ești beat mort.”

„Când ești aproape de final, gândește-te la o concluzie care să dea cititorilor impresia că știi exact despre ce vorbești, chiar dacă nici măcar tu nu ai cea mai vagă idee. Cu cât ai mai mare încredere în greșelile tale, cu atât vor exista mai puțini oameni care să îți remarce lipsurile.”

„Verifică următoarea listă de îndată ce ai terminat articolul:

- ✓ Ai făcut măcar o referință obscură la un personaj din trecutul tău care ți-a afectat într-un mod sau altul - preferabil negativ - copilăria?
- ✓ Ți-ai alimentat constant frustrările cu starea actuală a lucrurilor în general?
- ✓ Ai folosit umor suficient de obscur?
- ✓ Ai folosit asocieri de cuvinte pe care, în cel mai bun caz, numai tu și colegii tăi le înțelegeți?
- ✓ Ți-ai lăsat cititorul suficient de zăpăcit încât să nu mai poată spune nimic?”



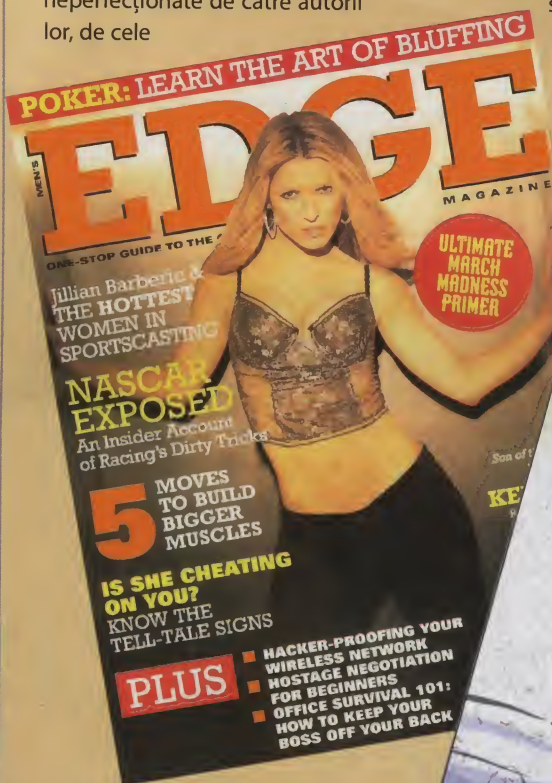
subiectivitatea autorului și capacitatea acestuia de a avea idei și moduri de prezentare aparte, originale, oricât de trăsnite ar fi ele. Pare mai ușor, în schimb este foarte greu, pentru că și atunci, ca și acum, tot cititorii erau cei care decideau soarta unui jurnalist și mai ales a unuia de acest gen. Or regula spune că este mult mai dificil să ai o opinie inteligentă și bine susținută decât să relatezi pur și simplu un eveniment.

„...detaliul dat la maxim sugrumă sistemul”

(Mike, Microsoft Flight Simulator 2004, LEVEL septembrie 2003)

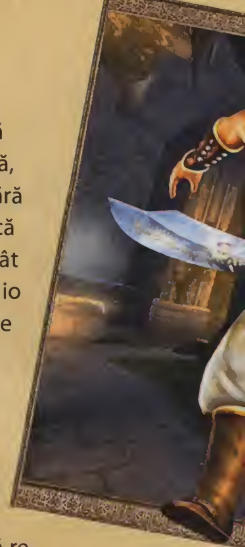
Nu este ușor să fii jurnalist. Nu degeaba există cenzură și țin să vă reamintesc că pentru libertatea cuvântului s-au pierdut multe vieți. Capacitatea de a crea este atributul care ne diferențiază de animale și, dacă stăm puțin să ne gândim, la baza creației se află cuvântul. Nu este cazul de filosofie, dar și o revistă de jocuri este tot creație și are rolul ei formator de opinie. Nu este ușor nici să fii redactor de specialitate în acest domeniu care ne macină pe noi toți. Mai ales datorită faptului că implică și cunoștințe tehnice, plus o grămadă de ani petrecuți în universuri neperfecționate de către autorii lor, de cele

articole în care predomină informația despre interfață, control, grafica unui joc, fără să se spună cu exactitate că jocul este bun sau rău decât în termeni obiectivi (da, și io aveam cam 12 frame-uri pe secundă în Morrowind cu un GeForce 2 MX... oare asta înseamnă că-i un joc prost?). Ca temă de casă, verificați următoarea mea declarație: majoritatea site-urilor de jocuri preferă review-ul de tip vechi, obiectiv și sec, pentru că scopul lor este de a-și informa userii cât mai repede și mai bine cu putință. Accesul ușor la informație este atributul numărul 1 al unui site de succes din ziua de azi, motiv pentru care nu ai decât să îți păstrezi opiniile pentru tine în avantajul obiectivismului palpabil sau să fii atât de șocant încât să stea omul cu gura căscată să te citească până la capăt (sau să pui Faza Zilei bună și atunci nu mai contează ce



mai multe ori în detrimentul așa-numitei vieți sociale. De jurnalistul gamer depind jocurile și întreaga industrie ce o poartă după ele. Tot de el depinde timpul tău petrecut la calculator, trăind într-o altă lume care ar face bine să fie cât mai captivantă. Un review bun aduce cu sine mai mulți utilizatori ai jocului în cauză, iar producătorul are de câștigat. Ce înseamnă un review bun? Este vorba de calitatea descrierii, de numărul de detalii de gameplay, de grafică, de storyline oferite de acel redactor? Este vorba de cerințele tehnice sau despre cât de decent se comportă engine-ul jocului pe un Athlon 2400+? O descriere „clasică”, impersonală a unui joc se numește în termeni științifici un review de tip Old Games Journalism. Puteți găsi multe exemple și în LEVEL, este vorba despre acele

scrii oricum...). Poate par a critica, însă Old Games Journalism are și el rolul lui, în general benefic industriei pentru că despre unele jocuri nu poți scrie mai mult decât detalii spartane - vezi Solitare sau MotoGP 3, care e la fel ca 2. De subliniat este faptul că Old Games Journalism nu înseamnă obiectivism sec, ci este stilul redacțional în care predomină detaliile tehnice, fade, articolele care nu abundă în personalitatea în sine a jocului sau a autorului. Există site-uri care susțin răspicat și extrem de vehement că viitorul presei de jocuri nu poate fi decât Old Games Journal-





ism, cu argumente bine definite și cu o listă suficient de lungă de exemple concludente. Unul dintre aceste exemple este bine-cunoscutul site Eurogamer (www.eurogamer.net), care în stil clasic englez, nu se leapădă de tradiții. Cu toate acestea, face ceea ce face într-atât de bine, încât chiar nu mai contează, demonstrând că și pe „stilul vechi” se pot scrie capodopere.

„Foaie verde și-o răchită/ M-a făcut mama revoluționar”

(Mitza, Devastation, LEVEL iunie 2003)

Dacă începuturile presei de jocuri au fost dominate de acest stil învechit al obiectivității (deși au existat și contraexemple, precum Game Over, să îi fie țărâna ușoară), nu putea fi decât natural ca odată cu evoluția industriei să fie necesar ceva nou și în jurnalismul aferent. Termenii de Old Games Journalism și New Games Journalism sunt atât de proaspeți, încât îmi este imposibil să delimitez temporar aceste tendințe. Mai mult, cum de altfel se întâmplă foarte des în lumea cuvântului scris, cele două stiluri au coexistat din start într-o anumită măsură, pentru că jocurile sunt o formă de divertisment și implică automat gustul și preferințele consumatorului, subiectivism în aceeași măsură ca și obiectivism. Iar redactorii unei reviste de jocuri tot gameri sunt, până la urmă.

Oricum, istoria spune că New Games Journalism a apărut ca formă de protest împotriva obiectivității după care se ghidau majoritatea site-urilor și revistelor din domeniu. Noul stil propune un mod diferit de a vedea și judeca un joc: ca pe o aventură, o lume nouă. Ca redactor, ai datoria să explorezi cu atenție jocul, pentru ca să fii capabil să îi spui cititorului tău despre atracțiile locale, despre zone interzise, despre atitudinea bășinașilor și despre condițiile în care aceștia sălășluiesc. Gamerul nu este altceva decât un turist, iar jocul în totalitatea

Un joc deosebit prezentat altfel

În speranța că domnii de la PC Gamer nu o să se supere că le fac reclamă gratuită, vreau să vă atrag atenția asupra unui articol atât de bun încât nici nu am cuvinte să îl caracterizez. Este vorba despre un review la EVE Online, scris în stilul New Games Journalism și conceput grafic tot în aceeași idee. Iată câteva citate:

„Pe la ora 3 am, mi-am dat seama de genialitatea jocului. Prima impresie a fost tulburătoare, zguduitoare, chiar intimidantă...”

„<<La naiba, mi-ar plăcea la nebulie să fiu pirat>>, a spus prietenul meu. <<Deși aș putea paria că îți distrugi nervii când vreo echipă mai bazată vine și îți trage o palmă>>. Am fost de acord. Nu că mi-ar plăcea să fiu pirat, ci mai mult cu gândul la echipa mai tare. Ei bine, eu aș vrea să fiu cel care dă prima palmă.”

„Redactând acest articol, m-am tot străduit să găsesc o încheiere bună, o concluzie suficient de puternică și capabilă să reliefeze atât partea umană, cât și frumusețea epică a unei bătălii în joc. Poate cel mai bine ar fi să închei cu cuvintele spuse de cineva pe Teamspeak la doar câteva momente după ce am reușit cu greu să apărăm o parte a sistemului: <<Joc EVE de aproape un an și încă mai am nevoie de o ceașcă de ceai și să mă întind puțin după un astfel de incident>>.”

<http://www.eve-online.com/files/>



...sau de ce revista voastră de jocuri este nașpa

Din străfundurile blogărelui, am dat peste un așa-numit „These Damn Machines Are Killing Me”, accesibil aici: <http://www.damnedmachines.com/>. Prin arhive puteți găsi o dizertație pe tema revistelor de jocuri și de ce anume acestea nu mai fac față cerințelor gamerului modern. Iată câteva argumente:

■ Creșteți odată, deștepților! Puteți să continuați să vindeți reviste oamenilor care nu realizează că site-uri precum GameSpot fac exact ceea ce faceți și voi; ba chiar mai bine sau puteți să vă dați seama că și voi, redactorii, precum și audiența voastră, cititorii, ați crescut!

■ Nu puteți concura cu site-urile de specialitate. Pur și simplu nu puteți. Site-urile publică informație actuală, ei își permit să ofere screenshot-uri de o calitate mai bună, au avantaje cu care nici nu vă puteți gândi să concurați.

■ Ați pierdut jucătorul hardcore. Nu este neapărat un lucru rău. Jucătorii hardcore își fac rost de toată informația necesară de pe internet. Ei constituie un segment de piață mic, dar important, ce nu poate fi satisfăcut din punct de vedere informativ de o revistă.

■ Revistele sunt un mediu excelent pentru jucătorul obișnuit. V-ați putea gândi că gamerii sunt un soi de șoareci de bibliotecă. Ei bine, nu-i așa. Jocurile sunt o afacere de multe miliarde de dolari, pe același nivel cu alte industrii de divertisment.

Review-urile din reviste sunt plictisitoare. Iată tiparul după care se ghidează:

✓ dacă jocul este un sequel, se menționează releaze-urile anterioare. Dacă nu, jocul se compară cu un altul similar (1-2 paragrafe)

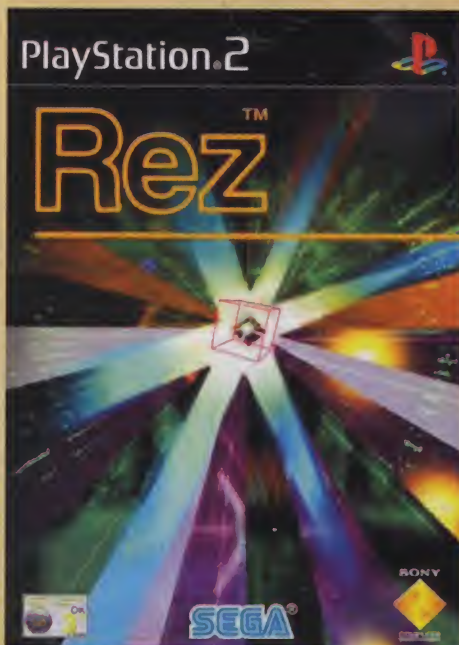
✓ urmează un paragraf, maxim două, de debateri subiective, nu neapărat interesante, pe marginea subiectului jocului

✓ se explică storyline-ul (2-4 paragrafe)

✓ se explică mecanica jocului (4-6 paragrafe)

✓ câteva idei despre grafică, sunet și interfață (2-4 paragrafe)

✓ concluzie (1 paragraf)



lui este o vacanță. Rolul redactorului devine unul de ghid turistic, iar dacă ați participat vreodată la o excursie organizată, știți foarte bine cât de mult contează atitudinea, competența și carisma celui ghid. Vorbim despre New Journalism aplicat la jocuri, deci despre articolele în care experiența în sine a redactorului, opiniile și senzațiile simțite în acel joc devin punctul greu, focusul. Mă refer îndeosebi la acele review-uri atât de criticate pe forumul LEVEL, de exemplu, pe motiv că sunt prea aiurea, că nu își îndeplinesc cum se cuvine rolul informativ, că sunt doar gânduri fără noimă așternute în grabă de oricare din cei 5-6 crai de la răsărit (cam atât a măsurat în mod constant colectivul LEVEL de-a lungul timpului). Nu susțin că nu aveți dreptul să comentați, din contră. Acele review-uri sunt deseori o invitație la discuție și în aceeași măsură un test extrem al calităților jurnalistice ale autorului. Este vorba despre originalitate, claritate a ideilor, experiența de gamer care trebuie să fie masivă pentru a putea permite comparații de un cât mai bun simț. Este vorba despre o personalitate puternică și care are ceva de spus, de bine

Gamerul nu este altceva decât un turist

sau de rău, astfel încât să promoveze sau nu un produs care ar putea mânca o bucată serioasă din timpul vostru, al cititorilor. Dacă sunteți de acord cu mine că munca de redactor la o revistă de jocuri este una cel puțin la fel de serioasă ca oricare alta, atunci vă dați seama că aceasta implică responsabilități, seriozitate, experiență și foarte multă pasiune. În aceeași măsură, realizați că într-un domeniu atât de sensibil la subiectivism precum presa de jocuri, rolul cititorului este unul cam tot atât de formator ca și al redactorului. Este o simbioză perfectă: jurnalistul vă formează pe voi, iar voi pe el și, implicit, publicația.

„Vreau să simt furie”

(KIMO, Bet on Soldier: Blood Sport, LEVEL noiembrie 2005)

Și totuși, susținătorii New Games Journalism-ului par a deține superioritatea numerică. Iar cum istoria are în general rolul său, există câteva articole considerate definitorii pentru impunerea stilului jurnalistice în cauză. Ia să vedem: cine îl cunoaște pe Kieron Gillen? Dânsul este redactor la PC Gamer și are și un site: <http://www.kierongillen.com/>. Deși probabil nu primul în domeniu, Gillen este unul dintre jurnaliștii care au promovat stilul New Games



Journalism prin două articole devenite notorii în lumea World Wide Web. Este vorba despre „The New Games Journalism” și „Bow Nigger”. În primul articol, Gillen își expune cam vehement opinia lui referitoare la noul stil în jurnalismul destinat gamerului și de ce acesta își găsește mai degrabă locul în paginile unei reviste decât într-un site de gen. De fapt, redactorul PC Gamer se concentrează pe reviste, motivul pentru care acestea încă mai sunt citite, declinul evident al calității editoriale și cum se poate evada prin New Games Journalism din obișnuința și plictis. O revistă, comparativ cu un site,

dispune de două atribute care cu siguranță îi conferă un avantaj. Păi cum citești un site când stai și te chinui pe „tron”? Unde e plăcerea, foșnetul lin al paginilor întoarse, atât de liniștitor în activitatea de a citi un review? Totuși, avantajele mai sus menționate



„Dacă cohones nu e, nimic nu e!”

Am asistat în ultimii ani umili la expansiunea industriei de jocuri. Ne-am bucurat când hobby-ul nostru s-a transformat într-o afacere de miliarde de dolari. Am stat cuminiți și am înghițit toate promisiunile producătorilor, distribuitorilor și ale celor care au un cuvânt de zis în industrie. Am acceptat, ca jurnaliști, să închidem ochii și să sperăm că ceea ce debitau „oficialii” se va și întâmpla. Îmi pare rău, dar nu așa se face. Problema jurnalismului de jocuri în momentul de față stă tocmai în faptul că majoritatea celor care activează în acest domeniu nu l-au tăiat încă de pe lista cu hobby-uri.

Pentru jucătorul căruia i

te adresezi în fiecare număr a rămas același mod demential de a-ți petrece timpul, a rămâne cu gura cască, a te distra și a învăța ceva.

Jurnaliștii însă încă mai

speră că pot face și ei aceeași chestie, ceea ce nu mai e de mult cazul. Într-o asemenea industrie, în care se învârt atâția bani și care influențează atât de mult lumea, există momente când trebuie să arunci visurile pe geam, să îți asumi o mină feroce și să tai adânc cu cuvintele, fără milă. Nu ți-o datorezi numai ție, ci mai ales cititorilor tăi. Cei care s-au săturat să vadă interviuri în care totul este numai o laudă și mult prea puține întrebări își ating nemilos ținta ar trebui să dea o raită aici (www.1up.com/



do/feature?pager.offset=0&cld=3147131). Dan „Shoe” Hsu de la Electronic Gaming Monthly a devenit oficial primul jurnalist de jocuri cu cohones. În interviul despre care vorbesc aici, Dan l-a luat de guler pe Peter Moore (șeful de Marketing de la Microsoft pentru Xbox360) și l-a întrebat exact ceea ce mulți jucători din lumea asta ar fi vrut să afle: „De ce e de c%&@t noua voastră consolă?”, după care a continuat să-l atragă pe sărmanul Moore (un tip mult prea important ca să se aștepte la asemenea întrebări) într-o serie de întrebări capcană, din care numai anii de luptă pe frontul de marketing l-au scos la liman pe importantul individ de la Microsoft. Dan a făcut, până la urmă, exact ceea ce ar fi normal să facă un jurnalist adevărat: să pună întrebări dificile și să obțină

răspunsuri pentru cititorii săi. E primul, dar, se pare, nu ultimul, de vreme ce interviul respectiv a dat naștere unor reacții impre-

sionante. Problema rămâne însă următoarea: cât de important trebuie să fii tu, ca jurnalist, pentru a putea pune astfel de întrebări? Răspunsul: cel puțin la fel de important precum e piața căreia i te adresezi. Ceea ce mă obligă să vă recomand (să îmi recomand să vă oblig?) să cumprați jocuri originale în draci, să creștem și noi în ochii lumii, ca să pot mai apoi să fug după alde șeful de la EA și să-l întreb: „Domnu’, credeți în viața după The Sims?”

■ Mitza

nu ajung; Gillen este de părere că majoritatea revistelor de specialitate oferă în general o calitate net superioară a conținutului editorial, o colecție de articole pur și simplu mai bine scrisă (evident, contraexemplu pot fi găsite cu ușurință, însă ne referim la majoritate). În fine, o revistă este un concentrat de informație menit să aducă gamerul la zi în legătură cu tendințele, noile produse și trăznăi din lumea jocurilor, oferind totul gata filtrat, digerat, aranjat și numai bun de băgat la cutiuță. Haideți să recunoaștem: internetul abundă în știri și articole, dar de câte ori v-ați simțit perfect satisfăcut citind un singur review online? Recunoașteți că în cele mai multe cazuri v-ați informat din mai multe surse, cum de altfel este și natural: mai multe opinii ajută la formarea unei opinii personale cât mai obiective, plus că dacă tot e gratis...

„Bow Nigger” este un articol în genul Ghiță Beretă Verde (Locke, Green Berets, LEVEL octombrie 2001) ce analizează Jedi Knight II: Jedi Outcast. Acesta este scris într-un stil aproape violent, virulent și în care, evident, predomină aproape sufocant personalitatea lui Gillen.

„Ca tot românul, mă pricep foarte bine la fotbal și la politică”

(Rzarectha, FIFA Manager 06, LEVEL decembrie 2005)

Iată și câteva exemple din istoria recentă. Nu știu câți dintre voi cunosc The Escapist (<http://www.escapistmagazine.com/>), însă revista aceasta, disponibilă exclusiv în format online, se pretează la noul stil al presei de jocuri nu numai prin modul de redactare, ci și prin subiectele tratate. Aici, de exemplu, ați fi putut afla cum s-au clădit cele mai de succes corporații din EVE Online, ba și mai mult, cum să converțiți moneda acestui joc în \$\$\$\$. Nu este un subiect convențional și pe care-l găsiți tratat în alte reviste, mai tradiționale, egida este mereu un „No no” clasic. Un alt nume notoriu este The Gamer's Quarter (<http://gamersquarter.com/>), de asemenea o revistă disponibilă online care

apelează cu detașare la noul stil redacțional. Pentru cei care apreciază PC Gamer, undeva pe aici este menționat un articol New Games Journalism ce tratează EVE Online. Artă,

La acestea se adaugă o cantitate imensă de site-uri și reviste, precum și tot atâtea deba-te-uri pe marginea celor două controversate noțiuni de jurnalism. Păreră

Unde e plăcerea, foșnetul lin al paginilor întoarse...

domnule! Iar pentru amatorii de senzații tari, să ridice mâna cine a citit review-ul jocului pentru PlayStation 2 numit Rez și scris de o anume Jane. Articolul în cauză se numește „Sex in Games: Rez+Vibrator” și este disponibil pe <http://www.gamegirladvance.com>.

„Penny Arcade”

Chiar dacă nu prea intră la categoria jurnalism, Penny Arcade (www.penny-arcade.com) este un site care a influențat și continuă să influențeze modul în care privim industria jocurilor încât nu se putea să nu aducem aminte de el aici. De fapt, locul său este exact într-un asemenea articol pentru că deși nimeni nu o să spună vreodată că cei de la Penny Arcade sunt jurnaliști, simplul fapt că reușesc să-și transmită mesajul mai bine decât o fac multe reviste internaționale cu vechime îi recomandă ca exponanți ai unui nou mod de a-ți face cunoscut punctul de vedere.

Penny Arcade reușește în ceea ce face pentru că nu îi pasă de ce zic alții. Benzile desenate pe care le veți găsi la ei pe

site pot să pornească revolte în zone ale globului în care oamenii sunt mai puritani (o să pun aici un exemplu ca să vedeți despre ce vorbesc), însă cu îndeajuns de mult simț al umorului poți să vezi mai departe de asta. Pe lângă benzile desenate, „blog-urile” celor doi creatori ai site-ului abordează aproape zilnic probleme importante din industrie și, ca să vezi, oamenii chiar se pricep la asta. Combinând puterea vizuală dată de benzile desenate duse la extrem cu expertiza lor în industrie, cei de la Penny Arcade au găsit o modalitate extrem de eficientă de a se face auziți. Departate însă de a fi doar doi gură spartă, cei doi indivizi (Tycho și Gabe) sunt fondatorii unor evenimente unice și importante precum Child's Play (acțiune caritabilă de strângere de bani și jocuri pentru copiii din spitale, care anul trecut a bătut recordul de 500.000 de dolari) sau PAX (eveniment de foarte mare succes, asemănător E3-ului, dar axat pe jucători). A, plus că i-au servit lui Jack Thompson exact lecția de care acesta avea nevoie. GG.

■ Mitza



mea personală este că cele două stiluri nu se exclud reciproc în nici un caz. Mai mult, probabil că gamerul obișnuit care nu vrea decât un strop de informație prezentată într-un stil cât mai aproape de inimioara lui, ar vota oricând o medie, decât una din extremele celor două tipuri de jurnalism prezentate aici.

„E sezon de apoteoză pe hărțile strategice”

(Marius Ghinea, *Civilization III*, LEVEL ianuarie 2002)

Teoria ca teoria, dar practica ne omoară. Haideți să luăm un joc oarecare... Prince of Persia: The Sands of Time. De asemenea, haideți să mai luăm două reviste de o anumită faimă, ca de exemplu The Adrenaline Vault (<http://www.avault.com>) și Edge



(<http://www.edge-online.co.uk/>). Este un exemplu cât se poate de bun al aceluiși subiect, descris în stil Old Games Journalism și New Games Journalism. Diferența este evidentă și masivă încă de la primele rânduri. „În perioada de pionierat a jocurilor, seria Prince of Persia a lui Jordan Mechner s-a ridicat deasupra celorlalte ca o lumină puternică strălucitoare”, debutează The Adrenaline Vault. „Pumnalul plonjează în flacăra rece a nisipului strălucitor, oferindu-ți un moment de respiro”, ține loc de frază de introducere în cazul Edge. OK, dar noi cu cine votăm? Ei bine, asta depinde exclusiv de nevoile și gusturile noastre legate de informare în domeniul jocurilor. Este destul de evident că cele două stiluri de jurnalism - în forma lor pură - se referă la categorii diferite de cititori. Dacă ești grăbit să afli ce oferă un joc și îți este suficient să știi câte poligoane are modelul X, este mult mai simplu să apelezi la un review Old. Dacă în schimb consideri redactorul ceva mai mult decât un funcționar în spatele unui monitor, peste care a dat norocul să se poată juca toată ziua și să mai și fie plătit pentru asta, atunci te interesează un review plin de opinii și care să te mai și facă să râzi, dacă se poate. Adică New Games Journalism. Totuși, instinctul îmi spune că mulți dintre voi ar prefera o

toată această teorie, există totuși câteva elemente de sine stătătoare și pe care se clădește castelul de nisip al editorialismului gameristic: tu, cititorule. Tu, care te-ai prins că jocurile de azi nu sunt numai pentru copii (de fapt, multe dintre ele ar trebui interzise minorilor...). Tu, care știi foarte bine că tata nu era ca tine când avea și el vârsta ta pentru că pe vremea aia nu era o asemenea explozie de informație, prezentă sub orice formă și de orice nivel cultural și moral posibil, tu, care îți dai seama că, deseori, o lume digitală este mai cinstită, mai frumoasă și categoric mai palpitantă decât aceasta reală și uite-așa renunți uneori la o bere cu prietenii... În aceste condiții, este natural să vezi în



redactor un om ca tine, care valorează jocurile la fel ca și tine și, mai ales, care suferă de sindromul ăsta de mai multă vreme ca tine și îi înțelege mai bine efectele.

Este natural să vezi în redactor un om ca tine

combinație între cele două. Un articol exagerat de personal este prea subiectiv și derutează, așa cum am văzut de atâtea ori întâmplându-se în LEVEL. Dacă totuși jurnalistul presară un minimum de detalii - haideți să le numim tehnice - parcă altfel te simți când ai terminat lectura. Nu-i așa? Oricum, străbunica, Dumnezeu să o ierte, avea și ea o vorbă: niciodată să nu subestimezi puterea omului de a face din țânțar armăsar. Haideți să fim serioși, ce este de fapt jurnalismul în domeniul jocurilor și cât de mult contează pentru voi că există o groază de zăpăciți pe net care inventează noțiuni de genul New Games Journalism și Old Games Journalism și apoi nu fac altceva decât să se certe care dintre ele e mai bună? În



„Probabil voi, cei care-mi citiți articolul acum, sunteți oameni normali”

(Sebah, *Silent Hill 4: The Room*, LEVEL iulie 2004)

Îmi tot revin în minte cuvintele lui Jim Rossignol, cel care a scris articolul de EVE Online din PC Gamer. El spune bine... este greu să concluzionezi, mai ales atunci când îți este clar că mai ai mult prea multe de spus sau atunci când subiectul te-a uimit în asemenea măsură încât, ca final, nu poți scrie decât, „...” Dar o să închei cu speranța că veți continua voi, cumva, acest topic. Pentru că îndrăznesc să sper că am reușit să vă ofer o nouă perspectivă a jurnalismului în jocuri și ceea ce ar trebui să reprezinte acesta pentru întreaga industrie, care vă are ca țintă tocmai pe voi, cititorii.

But it ain't nuthin' till the fat lady sings...

„Aviem di tăăăăte...”

(CioLAN, *Warlords Battlecry III*, LEVEL iulie 2004)

■ Laura „Lara” Bularca

Când nu scrie articole de opt pagini în LEVEL, Lara își împarte timpul între Locke (soț), muncă, Tase (motan) și un pumnal de toată frumusețea. Poate fi văzută pe serverele europene de WoW, dar de obicei mult prea târziu, pentru că un Rogue bun e mai tot timpul invizibil.



CONSOLE

PlayStation 2

Uaaaa, vād până la mine acasă de aici de sus

Cascadorii șoselelor

- ▶ **Producător** Criterion
- ▶ **Distribuitor** Electronic Arts
- ▶ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-345.55.05
- ▶ **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution
Tel. 021-345.55.05

Cred că fiecare dintre noi a vrut la un moment dat să fie „ca în filme”. Și nu orice filme, nuuuu... Filme din alea în care Chichi Chan sărea doi metri în aer și dădea carata la tot satul, filme în care Făt Frumos zbura cu murgul hăt peste văi și dealuri, în care Terminatorul înghițea gloanțe și trecea prin foc ca prin brânză. Acestea erau fapte de vitejie despre care știam că sunt numai în imaginația noastră, dar nu conta nimic altceva decât spectacolul pe care îl promiteau. Iar oamenii mai cresc și unii dintre ei chiar ajung să conducă mulți cai putere, așa că visurile se schimbă și ajungi să te visezi cum zbori cu bolidul, faci flic flac-uri, rupi adversari și nimic nu reușește să te oprească. Pentru toți cei care vor să afle pe pielea lor cum e să te simți invincibil pe șosea și bucuros de fiecare dată când lovești artistic un parapet, seria Burnout revine pe micile ecrane de lângă PS2 cu Revenge, ultimul joc din serie destinat generației actuale de console.

Legile sunt pentru alții

Ultima oară când am scris ceva despre seria Burnout a fost cu ocazia nemai-pomenitului Takedown, un joc care a luat prin surprindere redacția LEVEL și și-a asigurat de unul singur statutul de cel mai demențial arcade realizat vreodată. Pasiunea noastră pentru el a tins spre extrem, așa că am pus la bătaie unul dintre

Economia Japoniei e pe cale să se ducă de râpă



A naibii piatră

frumoasele ziduri albe (și mari) care ne înconjoară, iar cu ajutorul unui proiector am dat ceea ce a fost probabil cea mai tare sesiune de gaming EVER, cu zeci de perechi de ochi cășcați spre frumusețea extraordinară a haosului din joc. Să vă mai spun și de cardul de memorie al PS2-ului, care s-a decis la un

zburând lin deasupra șoselei, explozii în lanț și ciocniri de-a dreptul artistice sunt ceea ce trebuie să vă așteptați să vedeți când dați drumul unei curse din Burnout. Sunteți răsplătiți pentru toate încălcările pe care le puteți aduce legilor de circulație, iar viteza este una de-a dreptul amețitoare. Am simțit la

pe sensul tău de circulație. Și asta deoarece aici poți să intri în orice mașină de gabarit mic (autobuzele și camioanele ies din această categorie) atâta timp cât le lovești din spate. Răspata vine sub forma burnout-ului (un fel de turbo pe care îl poți folosi să duci mașina la viteza maximă), însă la viteză extrem de mare ai șanse foarte mari să nu ai îndeajuns timp la dispoziție pentru a afla dacă mașina pe care vrei să o scoți definitiv de pe șosea e un Trabant sau un ditamai autobuzul. Posibilitatea de a lovi mașinile din spate deschide noi orizonturi, ca să zic așa. Pentru că poți să proiectezi mașina lovită într-altele din fața ei (dacă lovești mai multe, cu atât mai bine pentru tine), în unele de pe sensul opus (dacă țintești bine) sau chiar în adversari (ceea ce rezultă într-un takedown spectaculos). Așa că ajungi în cele din urmă să joci un biliard la viteze amețitoare și pe banii altora.

Cealaltă adădire importantă la gameplay-ul jocului este nivelul de agresivitate pe care îl



Ăla sunt eu. Nu, nu... ăla în flăcări



Artă, dom'le!

moment dat să nu mai accepte salvările din Burnout 3, lucru care ne-a făcut să recurgem la o soluție extremă: am lăsat PS2-ul pornit aproape două săptămâni, timp în care am mai terminat jocul încă o dată, stabilind probabil un dubios record și arzând aproape ireversibil sărmana consolă. No, ca să vedeți cât de mult ne-a plăcut.

Cei care au ratat până acum jocul și ultimul articol despre Burnout 3 trebuie să primească niște explicații. Ce e și cu ce se mănâncă. Burnout este un arcade care se axează aproape exclusiv pe haosul și distrugerile pe care le poți provoca la bordul unui bolid supărat. Jocul duce însă acest concept simplu la un cu totul alt nivel mulțumită modului în care reușește să surprindă partea poetică a unor violente lupte între mașini. Caroserii zburând care încotro, geamuri sparte, roți fugind de unele singure pe autostradă, bolizi de zeci de mii de euro

un moment dat în Burnout: Revenge că aş putea, la viteză maximă, să conduc cu ochii închiși. Pentru că nu te mai ajută cu nimic. Ecranul devine o succesiune rapidă de culori, iar dacă ești norocos și strângi îndeajuns de mult din dinți, ceea ce o să faci, poate reușești să nu te bușești de nimic.

Să schimbăm viteza

Acum, deși la bază conceptul a rămas același, Revenge vine cu o serie de modificări importante față de Takedown. Cea mai importantă mi s-a părut aceea referitoare la modul în care abordezi traficul de pe șosea. Dacă în Takedown erai practic obligat să circuli pe sens opus (o nebulie) pentru că aveai mai multe șanse să eviți astfel mașinile datorită farurilor care te avertizau ceva mai repede că ești pe cale să te înfigi într-un nevinovat, în Revenge ajungi să mergi NUMAI

GUMBALL3000



Dacă o cursă precum cele din Burnout: Revenge nu o să vezi niciodată în viața ta (sau dacă o să vezi, nu o să mai apuci să spui nimănui), există totuși pe șoselele din lumea asta o „competiție” care adună laolaltă mașini mult prea scumpe și oameni mult prea nebuni. Este vorba despre Gumball3000, o cursă de câteva zile pe cât mai multe continente și prin cât mai multe țări, în care oameni cu mulți bani și mult timp își pun la bătaie mașinile și pielea, luându-se la întrecere unul cu altul și, frecvent, cu Poliția. Dacă nu ai auzit până acum de Gumball3000 (sau nu ai văzut încă numeroasele documentare făcute în cei câțiva ani de când a captat atenția publicului), îți recomand să dai fuga repede pe www.gumball3000.com, să caști ochii și să faci pe dracu în patru pentru a pune mâna pe filmele de care ziceam mai înainte. După care găsește o metodă de a strânge 4000 de lire sterline, ia-ți concediu două săptămâni și arată-ți Logan-ul lumii întregi. Ahhh, lasă că o să cresc eu mare!

Mi se pare mie sau mașina asta rânjește diabolic?

obții în timpul unei curse. Cu cât faci mai multe năzbâtii, cu cât dai afară (într-un mod cât mai spectaculos) adversarii, cu cât faci mai multe drift-uri, burnout-uri mai lungi sau orice pare a fi o mare nebunie, cu atât mai mult îți crește nivelul de agresivitate. Acesta are patru niveluri, variind de la OK la Awesome. Iar dacă într-o cursă reușești să ajungi la Awesome și să termini pe primul loc, primești automat calificativul de Perfect. La ce ajută acestea? Ei, fiecare dintre aceste niveluri îți acordă un anumit număr de puncte (de la OK – 1 punct, la Perfect – 5 puncte) care ți se adaugă rating-ului tău total. Există 10 astfel de rating-uri ce urmăresc evoluția ta de la un simplu șofer cu frica lui Dumnezeu până la unul pentru care nu mai există legi, iar odată avansat rating-ul, ai acces la noi și noi curse.

Altă noutate vine sub forma crashbreaker-elor, care îți permit să îți arunci

în aer mașina atunci când ai fost scos, momentan, din cursă de către un adversar sau un zid mai cu tupeu. Asta îți dă posibilitatea de a face bucăți orice adversar de prin apropiere sau impulsul necesar trecerii a două benzi de autostradă, fix pe traiectoria unui adversar zelos. S-a introdus de asemenea controlul mașinii în aer, în timpul unor salturi spectaculoase, control absolut necesar în momentele în care ai la dispoziție o mașină extrem de ușoară și un vânt care bate nemilos. Nu, pe bune, ajungi să te bați și cu vântul în jocul ăsta. Un fel de paragliding cu Ferrari...

BURNOUT: REVENGE PENTRU XBOX360

V-am spus că Burnout: Revenge este ultimul joc din serie pentru generația actuală de console. Ce se întâmplă însă mai departe? Ei bine, EA a decis să lanseze un Burnout: Revenge și pentru Xbox360, adică următoarea generație de console. Ceea ce îmi strică mie afirmația de mai înainte. Iar dacă stai să te gândești că din moment ce următoarea generație a apărut deja, ar trebui să se numească generația actuală de console, iar cea care este actuală ar trebui să fie anterioară și uite luminițe, mă doare capul și am nevoie de pastile. Mai bine ne relaxăm cu niște poze din Burnout: Revenge pe Xbox360. Altă grafică...

Răzbunare, da' să știm și noi!

Am jucat 31 de ore din Burnout: Revenge și când am aflat de asta prima oară (prin



Cine v-a pus să livrezi pizza tocmai azi?

intermediul stats-urilor din joc), mi-am spus că este imposibil. Ceea ce înseamnă că, într-adevăr, timpul zboară când te distrezi. Însă pe lângă feeling-ul incontestabil cu care vine Revenge (ca și precedentul joc din serie) și schimbările care reușesc să modifice simțitor întreaga dinamică a jocului, m-am simțit parcă mai puțin acaparat de Burnout: Revenge decât de Burnout 3: Takedown. Cea mai plauzibilă explicație rămâne aceea că este totuși un joc pe care l-am mai văzut o dată. Genial, dar l-am mai văzut. Însă parcă, parcă acest nou joc din serie a fost un pic mai puțin dus la extrem decât mă așteptam. Cam cu un sfert de cohones mai puțin decât precedentul. Ceea ce însă nu îl face un joc de mai puțin de 5 stele. Nu dom'le, și jocul ăsta face poezie din toată harababura care se derulează pe ecran, iar asta este un lucru genial.

■ Mitza

Din păcate, nu ai timp să admiri peisajul

Jocuri, filme, prieteni...
PlayStation



4 jocuri + 1 film pe DVD + 1 consola =
899 RON
inclusiv TVA

Ofertă în limita stocului disponibil

De vânzare în rețele Altex MegaStore, Best Computers, Carrefour, Cora, Diverta, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, UltraPro și în alte magazine bune de jocuri, IT și electronice

PlayStation®2

merită să joci originale!



PS2, "PlayStation" sunt mărci comerciale ale Sony Computer Entertainment Inc.
"PS2" este o marcă înregistrată a Sony Corporation.
Toate drepturile rezervate. ©2005 Sony Computer Entertainment Europe.

NBA Street Showdown

Cu lanțuri la inel

Vorbește lumea că pentru jucătorii de culoare este mai important să dea bine decât să câștige un meci. Spectacolul din NBA este și el o dovadă în acest sens, dacă ar fi să-l comparăm cu jocul mult mai tacticizat practicat în Europa, unde scopul este obținerea punctului cu orice preț. NBA-ul nu a fost de ajuns și pentru că amintirile meciurilor între „projects” nu le dădeau pace, și-au făcut liga AND1, dedicată streeball-ului și în care sincer nu am văzut vreun caucazian până acum. Pentru că NBA Live 06 sau NBA 2K6 au și ele o limită, iar gamerii vor spectacol, seria NBA Street le-a sărit în ajutor.

Cariere din NBA Street Showdown, denumită King of the Courts, începe cu editarea jucătorului tău, pentru care ai la dispoziție 1.500 de credite de cheltuielă. Pentru modificări ulterioare, trebuie să prestezi în timpul meciurilor și să câștigi puncte cu care vei îmbunătăți atributele jucătorului și, implicit, îl vei face mai „puternic”. Aceeași schemă logică întâlnită prin toate simulatoarele sportive. Dar să vedem care sunt regulile din stradă. La început, vei avea doar două terenuri la

dispoziție și, după ce-ți mai alegi doi coechipieri, poți să te apuci să-ți faci simțită prezența „in the hood”. Meciurile se joacă pe coșuri, până la 11, dar felul în care joci, ce scheme și combo-uri faci influențează un punctaj separat care la sfârșit se transformă în creditele de care vorbeam mai sus. Vine însă și șansa de a câștiga un teren și aici scorul nu mai contează, ci doar show-ul pe care îl faci. În aceste meciuri își dă și Al-ul drumul la joc și o să ai ceva bătaie de cap cu el. După ce le-ai servit o lecție de baschet, le-ai luat terenul de casă, mai ai dreptul să-i lași și fără un jucător. Și uite așa echipa ta devine tot mai bună, iar câștigurile tot mai mari. Dacă te plictisești de



Kevin se dezlănțuie în stradă



Premiul cel mare este un șoricel de pluș...optic

viața de stradă, există și două joculețe care acceptă modul hotseat, un concurs de aruncări și unul de block-uri. Sincer, m-am plictisit să vorbesc despre minunile grafice de pe PSP, așa că o să trec la coloana sonoră, care aproape în totalitate este conturată pe ultimele tendințe din rap...deci din păcate slabă. În schimb, restul jocului este Back to the Old School.

■ Rzarectha

- ▶ **Producător** EA Big
- ▶ **Distribuitor** Electronic Arts
- ▶ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-345.55.05
- ▶ **Calitate** ★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câștigătorii lunii decembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul **Myst V: End of Ages** a fost câștigat de către **Micu Daniel** din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul **Sid Meier's Civilization IV** a fost câștigat de către **Razi Dănuț** din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, **Florescu Bogdan** din Argeș a câștigat un set **Internet Phone Kit**.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul **The Cookout** – Prietene, te-ai ars!: **Rață Virgiliu** din Vrancea, **Sztankovics Ioan** din Satu Mare, **Hodorogea Tiberiu** din Constanța, **Moș Mihai-George** din Argeș și **Sfetcu George** din Cluj.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



LUMINA INSTITUȚII DE ÎNVĂȚĂMÂNT
ORGANIZEAZĂ

CONCURSUL INTERNAȚIONAL DE PROIECTE INFORMATICE

15-17 Mai - București ROMANIA

programming
hardware control



digital content
computer art

Publicitate digitala (Tema: "Anti-droguri"): Creeaza postere, documente, fluturasi, pagini de internet s.a. avand tema „Anti-droguri”. Demonstreaza-ti talentul in folosirea aplicatiilor Office, a editoarelor HTML, a programelor de editare a imaginilor etc.

Programare: Un program pentru computer compatibil cu sistemul de operare Microsoft (r) Windows(c), Sistem de management al școlii, jocuri, simulări - folosind orice limbaj de programare (Visual C++, Delphi, JAVA, PHP, ASP etc)

Artă IT: Creeaza imagini 2D/3D, animații sau video pe computer, pregătite cu programe grafice - 3DSMax, Adobe Photoshop sau orice alt program care poate fi folosit pentru acest scop.

Proiectare și utilizare hardware: Creeaza un program care controlează un dispozitiv electronic sau mecanic (i.e. Security camera, mașinuțe teleghidate), folosind orice limbaj de programare.

Înscrierea prin internet

1 noiembrie 2005 - 1 martie 2006

Selecția finaliștilor

15 martie 2006

Conferința de presă

11 mai 2006

Festivitatea de deschidere

15 mai 2006

**Expoziția și jurizarea
proiectelor informatice**

15 -16 mai 2006

Festivitatea de premiere

17 mai 2006

www.infomatrix.ro

2006



LUMINA
INSTITUT DE ÎNVĂȚĂMÂNT
EDUCATIONAL INSTITUTIONS

HARDWARE

Samsung SyncMaster 770P-S Întotdeauna meseriașii se respectă

Designul, bunul gust și tehnologia de ultimă oră sunt principalele atuuri ale acestui monitor proaspăt ieșit de pe liniile de asamblare ale celor de la Samsung. Monitorul TFT face parte dintr-o generație nouă, unde designul și calitatea sunt la ele acasă. La capitolul design, notăm noul sistem de susținere a ecranului. Grație piciorului său pivotant, ecranul poate fi poziționat în fel și chip atât de simplu și de ușor încât poate fi rotit la 180 de grade sau poziționat atât în poziție verticală, cât și... orizontală. Baza pătrătoasă ce susține echilibrul întregului monitor nu este plină de conectori și de alte nebunii cum ne-am fi așteptat, ba dimpotrivă, semnalul video și alimentarea cu energie se fac printr-un alt conector exterior acesteia.

În ceea ce privește panelul, acesta este unul deosebit. Valoarea declarată de producător la capitolul timp de răspuns este de 6 milisecunde. La o diagonală de 17 țoli, rezoluția nativă a acestuia este de 1280 x 1024 dpi, iar nivelul luminozității poate atinge o valoare maximă de 280 cd/m². Dacă tot suntem în acest segment al specificațiilor, mai trebuie să adăugăm și raportul contrastului de 1500:1. E bine de știut că acesta trebuie să fie cât mai mare deoarece reprezintă raportul dintre cel mai deschis și cel mai închis punct al unei imagini. Așadar, o valoare mai mare, o imagine mai bună.

Haideți să vă mai învăț un truc. Cu un monitor de acest gen puteți să mai faceți economii și la factura de curent. O valoare de 36 de wați este cel puțin de două ori mai puțin decât consumă un monitor CRT de 17 țoli. Deci? Uite așa mai puteți să recuperați și o parte din costurile investiției.



► **Ofertant:** DECK Computers International ► **Telefon:** 021-434.34.00 ► **Preț:** 1548 RON (cu TVA)

ASUS Extreme N7800GT Top Silent/2DHTV Putere extremă, scoruri extreme, zgomot... inexistent

După multe încercări și fel de fel de sisteme de aerisire cu aripioare și tăblărie frumos colorată, era și timpul să apară cineva pe piață cu un produs care într-adevăr să ofere ceea ce cu toții căutăm: putere și liniște în același pachet. Adevărul e că această placă dotată cu unul dintre cele mai tari chipset-uri grafice de la NVIDIA, anume 7800 GT

ediția TOP în variantă ASUS, este capabilă să funcționeze fără probleme ținută în lesă de un sistem de răcire cât se poate de pasiv. Grație acestui „cooler”, scade nivelul zgomotului produs de PC, în timp ce frecvențele de funcționare tind să crească. Așadar, core-ul acestei bestii „țepoase” rulează la frecvența de 420 MHz, iar memoriile la 1240

MHz (2 x 620 MHz) totalizează 256 MB și sunt de tip DDR3. Dacă vă puneți problema cum e posibil acest lucru, ei bine, lucrurile sunt mai simple decât par. Partea superioară a acestui cooler este puțin mai „mobilă”, astfel că, după montare, aceasta ajunge aproximativ deasupra ventilatorului de pe procesor. În acest fel, aerul „aspirat” de acesta trece vesel și printre micile lamele ale plăcii în cauză. Rezultatul este unul satisfăcător pentru absolut toți „jucătorii” din ecuație.



	1024 fără AA și AF	1024 cu AA și AF
3D Mark:	7125	6080
Doom 3:	120,2	99,9
FarCry:	96,92	92,2
Half Life 2:	204,39	201,54
F.E.A.R.:	90	47

► **Ofertant:** Ultra PRO Computers ► **Telefon:** 031-402.22.82
► **Preț:** 1.826 RON (cu TVA)

Sony CyberShot DSC-N1

8 MP în buzunarul de la piept

Mi s-a întâmplat de multe ori să merg prin diferite locuri, să văd multe lucruri interesante și să nu pot arăta și prietenilor pe unde mi-au umblat piciorușele, deoarece nu am avut chef sau am uitat să iau cu mine camera mea foto. E un model prea mare, prea greu și, uitându-mă la performanțele acestui Sony, depășit. Sony CyberShot DSC-N1 este o cameră de buzunar, foarte mică, destul de ușurică și cu un ecran imens, aproape cât camera în sine. Prea multe butoane nu are deoarece ecranul este unul de tip Touch-Screen și astfel majoritatea setărilor sunt la cheful degetelor voastre. Pozele pe care le face sunt deosebite. Cei 8,1 megapixeli ai senzorului CCD își lasă foarte bine „amprenta”, iar dacă cei 3x de zoom optic nu vă sunt suficienți, rezoluția vă permite să treceți puțin și pe partea cu zoom-ul digital.



► Ofertant: Flamingo Computers ► Telefon 021-222.50.41 ► Preț: 1.889 RON (cu TVA)



Speed Link Hornet Force Touch Edition SL-6526

Acum, în premieră, și ediția „Touch”, pe care cu toții putem să o atingem

Nu cred că există cineva care să nu cunoască ce face un gamepad, la ce e bun și cum se folosește. Ceea ce nu se știe este calitatea și confortul pe care ți le oferă un gamepad. Celui prezentat în aceste rânduri nu prea am ce să-i reproșez. Este învelit integral în material cauciucat, foarte plăcut la atingere. Designul este unul destul de confortabil, iar numărul butoanelor este îndestulător. Cu D-pad-ul e posibil să aveți ceva de furcă. După câteva ore bune de joacă, veți constata că degetul ce-l acționează va avea nevoie de o perioadă de repaus total.

► Ofertant: High End Solutions Company ► Telefon: 021-253.53.34
► Preț: 95 EURO (fără TVA)

Hercules DJ Console MK2

Nu ignorați cererile pentru dedicații

Nu vi s-a întâmplat niciodată să treceți întâmplător pe lângă pupitrul DJ-ului, evident din clubul preferat, și să rămâneți pentru câteva secunde uimit de ceea ce știe acel om să facă din doar câteva butoane? Nu este adevărat că ați fi dat orice să fiți preț de câteva secunde în locul lui? Ei bine, o puteți face. Cei de la Hercules vin cu ediția a doua a unei console special destinate acestui lucru. Ea conține cam tot ceea ce folosește un DJ pe „sculele” lui de mii de euro. Deosebirea este că această consolă folosește un PC pentru MP3-uri, pe când ceilalți folosesc CD-uri sau viniluri. Modul de lucru este identic. Se pot face scratch-uri, se poate modifica tempo-ul, absolut tot. Există fel de fel de butoane, pentru crossfading, pentru volum, pentru play, pentru egalizare, pentru efecte, pentru orice e nevoie ca să iasă un show pe cîste. Plaja de programe de gen cu care această consolă este compatibilă este destul de bogată, însă pe CD-ul ce însoțește MK2-ul se află o versiune dedicată a programului Virtual DJ. Conectarea este și ea impresionantă. Conectându-se pe USB, consola funcționează ca o placă de sunet cu ieșiri pe 4 canale, o intrare pentru microfon și mai dispune de un conector pentru căști, ca să ascultați o altă melodie decât cea care este deja „on air”.



► Ofertant: Ubisoft România ► Telefon: 021.569.06.00
► Preț: 165 EURO (fără TVA)

Genius Twin Touch LuxeMate

Eleganța wireless

O tastatură mai „fistichie” dă întotdeauna un alt aspect biroului pe care este așezată. Dacă te uiți pe masa de lucru a unui puști și vezi o tastatură G15, ai să spui clar, această persoană se joacă foarte mult. Dar dacă vezi această tastatură în altă parte, ai să îți spui că acea persoană se dă mult pe internet, ascultă o grămadă de muzică, se mai și joacă, dar foarte rar, cam genul de persoană foarte ordonată și „devreme acasă”. Ei bine, Twin Touch LuxeMate, prin modul „slim” în care este construită, cu ale sale taste asemănătoare cu cele de pe laptopuri, cu restul de butoane multimedia și cu mouse-ul ce o însoțește, pare a fi eleganța întruchipată. Totuși, perfecțiunea nu este la cote maxime. Din momentul în care bateriile încep să dea primul semn de oboseală, modul de lucru cu Twin Touch LuxeMate se va schimba dramatic.



- Ofertant: Ultra PRO Computers ► Telefon: 031-402.22.92
► Preț: 34 EURO (fără TVA)



Speed Link Metal Mouse SL-6178

Poți trage dom' Semaca, sunt blindat

Nu înțeleg de ce un mouse ar avea nevoie de extra protecție. O fi vreun martor cheie la vreun proces. Eh, cred că cei de la Speed Link știu ei de ce. Noi îl luăm ca atare, ne bucurăm de cei 400 de dpi ai săi și sperăm să nu fim nevoiți să îl folosim pe post de armă de asalt în războiul cu șeful. Ca orice amfibie, e bine să fie camuflat. Așa sunt și cele două butoane ale sale. Doar roțița de scroll e ceva mai expusă, însă pierderea sa poate fi considerată pradă de război.

- Ofertant: High End Solutions Company ► Telefon: 021-252.53.34
► Preț: 6,3 EURO (fără TVA)

Vacom Graphire4 Classic XL

Salvați pădurea, folosiți fotoșopu'

Când imaginația artistică a unora dintre noi dă pe dinafară, e păcat să se irosească. Așa că cei de la Vacom oferă o gamă întreagă de tablete grafice realizate după dimensiuni și forme diferite, destinate special acestor persoane. Nu contestăm capacitățile artiștilor, dar până la o lucrare perfectă trebuie multe încercări. În modul clasic, se iroseau o grămadă de hârtie și de creioane. Vacom Graphire4 Classic XL oferă o sumedenie de avantaje. De exemplu, rama transparentă. Decât să stați să copiați un grafic sau orice altceva la indigo, puneți hârtia sub această ramă și din câteva mișcări ale penelului obțineți o copie digitală excelentă, indiferent de aplicația în care doriți să o realizați.



- Ofertant: Ultra PRO Computers ► Telefon: 031-402.22.92 ► Preț: 227 EURO (fără TVA)



Panasonic DMC-FX9EG-K

Un cadou inspirat pentru 8 Martie

Segmentul de camere foto digitale compacte este unul destul de aglomerat. Pentru a reuși să rămâi cât mai mult timp pe piață, este nevoie ca tot timpul să evoluezi și să vii cu noutăți. Aceasta se întâmplă și în cazul celor de la Panasonic. Dacă nu demult sistemul de stabilizare a imaginii se găsea doar în camerele „profi”, acum îl putem găsi și la acest segment. Stabilizarea imaginii este de un real folos și îi vom aprecia calitățile doar atunci când vedem rezultatul. Acel „tremurici” nu trebuie să vă mai distrugă minunății de poze. Nici unul dintre cei 6 megapixeli și obiectivul Leica DC Vario Elmarit nu este de lepădat. Nici un detaliu nu este pierdut când vine vorba de calitatea și rezoluția imaginilor.

- Ofertant: Panasonic România ► Telefon: 021-224.41.94
- Preț: N/A

Speed Link Full Metal Headset SL-8755

Un nou look, aceeași calitate

Cei de la Speed Link au în portofoliu un număr impresionant de căști cu tot felul de caracteristici. Ceea ce atrage în mod deosebit la acest model este designul. Datorită felului în care sunt realizate căștile, îți conferă o senzație deosebită. În ciuda faptului că sunt destul de mici ca dimensiune, calitatea audiției este bună. Ca orice pereche de căști care se respectă, și acest model dispune pe fir de un potențiometrul cu ajutorul căruia puteți să dați mai tare sau mai încet volumul melodiilor.

- Ofertant: High End Solutions Company ► Telefon: 011-252.63.34
- Preț: 2 EURO (IVA TVA)



Genius Look 312P

Cu animăluțul la spionat

O idee excelentă mi se pare cea pe care cei de la Genius au și pus-o în practică: o cameră web camuflată într-un ursuleț de pluș inofensiv. Adevărul este că sub această formă este destul de greu de bănuț ce anume se ascunde în „năsucul” acestei jucării. Secretul? Un mic senzor CMOS, ce poate oferi o imagine color la o rezoluție maximă de 640 x 480 dpi. Surpriza nu se oprește aici. Acest ursuleț ce poate fi așezat în



tot felul de poziții are în dotare și un microfon cu care captează aproape tot ce se aude pe o rază de câțiva metri. Conectarea ursulețului se face la portul USB și este compatibil cu o grămadă de aplicații ce au de-a face cu partea de audio/video.

- Ofertant: Ultra PRO Computers
- Telefon: 031-402.22.92
- Preț: 108 RON

Simulator sau arcade ?

Simplu, ambele. Cu cât mai mult, cu atât mai bine. Ce noroc pe noi cu lumea asta virtuală! Nu e nevoie să tocești ca să îți iei permis, n-ai treabă că benzina s-a mai scumpit cu 10 lei, mașini de mașini, femei numai una și una, cărora nu trebuie să le dai explicații de ce ai întârziat la... cofetărie, boierie, tată. O imagine deosebită și foarte frumoasă, din care lipsește un mic detaliu: cum anume ne putem încadra noi în peisaj? Fără dispozitivele necesare, nu am putea să mușcăm din această viață cu toți dinții. E simplu ca bună ziua. Dacă e vorba de șoferie, atunci șoferie să fie. Și ce șofer este acela care nu are și el în față un covrig, ăăăă pardon, un volan pe care să îl simtă și să îl strângă în mâini?

A cincea roată la... mașină

În nici un caz nu e vorba de roata de rezervă sau de vreun lucru ce ar putea să vă taie din elan. Este vorba despre banalul volan, fără de care o mașină nu ar putea fi numită mașină. Acum mi se pare un lucru atât de firesc încât nu mi-aș putea imagina un alt instrument de control mai potrivit. Oare ce s-ar fi întâmplat dacă în locul volanului ar fi fost, hmm, o manetă? Sau câteva butoane? Sau poate câteva pedale în plus? Ciudat, nu?

Nu prea este normal.

Dacă tot am lămurit cum, ce și de ce, să vă zic cum e și cu calculatorul, sau mașina și calculatorul, sau mai bine mașina, calculatorul, șoferul și volanul.

Înainte de toate, vă spun că în paginile ce urmează am ales doar volane ce pot oferi și altceva în afară de posibilitatea de a învârti din ele.

Joaca de-a viteza

Încă de la inventarea primelor autoturisme ce se puteau deplasa indiferent prin ce mijloace, trase de animale sau prin forțe proprii grație unor „motorășe” alimentate cu apă, omul era chinuit de fel de fel de gânduri referitoare la întreceri. Pe de altă parte, spiritul competițional a prins cu adevărat aripi în momentul în care numărul „șoferilor” a crescut și au început să se facă publice și primele reguli de circulație ca urmare a numeroaselor accidente ce se întâmplau în marile orașe ale lumii. Deși majoritatea mașinilor de la acea vreme nu aveau mai mult de 1-2 cai putere, totuși existau competiții pe străzile nepavate și prăfuite. Mai în glumă, mai în serios, interesul oamenilor pentru astfel de competiții crește pe zi ce trece. O adevărată revoluție a fost apariția motoarelor cu aprindere internă, ce se alimentau cu fel de fel de derivați din petrol. De atunci au apărut circuite de curse, echipe de constructori, producători de cauciucuri și adevărați eroi pe post de piloți care își riscau viețile pentru spectacol și adrenalină. Hmm, parcă și astăzi încă se mai aplică așa ceva, doar că a mai crescut nițel nivelul de siguranță și motoarele au schimbat prefixul, de la zeci de cai la sute de cai putere. În rest, aceeași nebulie.

Cu FF sau fără FF

Odată cu acest test, am hotărât să trecem la un nivel superior. Am ajuns la concluzia că volanele fără „feedback” nu mai sunt atât de utile și influențează într-un mod negativ stilul de condus. Așa că toți cei care știu să hârâie, să lovească, să tremure au fost bine-veniți în test.

Platforma de test a fost întregită de două jocuri cu greutate: Need for Speed: Most Wanted și unul dintre cele mai recente simulatoare auto: GT Legends. În ciuda faptului că au apărut dificultăți la unele modele de volane în ceea ce privește calibrarea și alinierea axelor pedalelor, totul s-a desfășurat conform programului, fără incidente din partea celorlalți participanți la trafic sau a altor echipamente implicate.

În finală, rezultatele la capitolul performanță au avut o pondere de 70%, în timp ce la capitolul dotări volanele au obținut 20%, respectiv 10% pentru ergonomie.

■ Bogdan S



#1 Logitech Momo Racing Wheel



Este al doilea an consecutiv în care cei de la Logitech rămân în fruntea clasamentului de volane cu force feedback. Deși nu este vorba

Specificații:

Număr butoane programabile:	6
D-pad:	NU
Schimbător viteze:	DA
Compatibil console (PS2/Xbox):	DA

- Nota LEVEL: 8,83
- Ofertant: Ultra PRO Computers
- Preț: 151 USD (fără TVA)

de un produs apărut zilele trecute pe piață, victoria lui se datorează faptului că tehnologia pe care o înglobează și modul în care este construit fac din el una dintre cele mai bune combinații la ora actuală. Volanul este acoperit în întregime într-un cauciuc foarte aderent, iar faptul că schimbătorul de viteze poate fi montat atât pe partea dreaptă, cât și pe cea stângă nu face nimic altceva decât să îi bucure și pe cei care preferă să conducă autoturisme „englezești”. Baza pedalelor este și ea destul de bine realizată, însă eu aș fi preferat ca rezistența pedalelor la apăsare să fie puțin mai mare.

#2 Thrustmaster Rallye GT ForceFeedback PRO



Un produs nou-nouț de la Thrustmaster, cu o grămadă de îmbunătățiri de toate

Specificații:

Număr butoane programabile:	10
D-pad:	DA
Schimbător viteze:	DA
Compatibil console (PS2/XBOX):	NU

- Nota LEVEL: 8,46
- Ofertant: Ubisoft România
- Preț: 79 EURO (fără TVA)

felurile. Și acesta dispune pe partea dreaptă de o manetă destul de gălăgioasă pentru schimbarea vitezelor. Amprenta celor de la Ferrari se observă foarte bine și la acest produs. Încrustația metalică atât de pe volan, cât și de pe cele două pedale denotă eleganță și bun gust. Rallye GT ForceFeedback PRO este un volan potrivit din toate punctele de vedere: are un sistem de prindere bun, un set de butoane foarte bine plasate, iar pedalele sunt foarte apropiate, asemănătoare cu cele întâlnite în mașinile de curse adevărate.

#3 Logitech Formula Force EX

**Specificații:**

Număr butoane programabile:	10
D-pad:	DA
Schimbător viteze:	NU
Compatibil console (PS2/XBOX):	NU

- Nota LEVEL: 8,30
- Ofertant: Ultra PRO Computers
- Preț: 87 USD (fără TVA)

#4 Logitech Wingman Formula Force GP

**Specificații:**

Număr butoane programabile:	6
D-pad:	NU
Schimbător viteze:	NU
Compatibil Console (PS2/XBOX):	NU

- Nota LEVEL: 7,98
- Ofertant: Ultra PRO Computers
- Preț: 81 USD (fără TVA)

Logitech Wingman Formula GP se numără printre cele mai practice tipuri de volane din acest test. Nu excelează prea mult la capitolul dotări, însă există un echilibru foarte bun între acestea și performanțe. Sistemul său de ancorare de birou este destul de slăbuț. Cei care practică un stil mai agresiv de șofat riscă în cazul unei manevre mai violente să rămână cu el în „brațe”.

#5 Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1



Specificații:

Număr butoane programabile:	8
D-pad:	DA
Schimbător viteze:	NU
Compatibil console (PS2/XBOX):	DA

- ▶ Nota LEVEL: 7,95
- ▶ Ofertant: Ubisoft România
- ▶ Preț: 59 EURO (fără TVA)

#6 Speed Link 4 in 1 Leather SL-6696



Specificații:

Număr butoane programabile:	8
D-pad:	DA
Schimbător viteze:	NU
Compatibil console (PS2/XBOX):	DA

- ▶ Nota LEVEL: 7,76
- ▶ Ofertant: High End Solutions Company
- ▶ Preț: 53 EURO (fără TVA)

Cei de la Speed Link sunt singurii care au pus la bătaie acest volan pentru toate consolele și PC-urile mai recente de pe piață. Indiferent că este vorba de PS/2, Xbox, GameCube sau PC, acest tip de volan le poate conduce pe toate. Chiar și fără opțiunea aceasta, volanul rămâne la fel de impresionant. Suprafața volanului este acoperită cu un material din piele, ce poate fi îndepărtată pentru a fi mai ușor de curățat. Pedalele, în schimb, au un design cu totul și cu totul inedit. Posibilitatea de a le „împacheta” în așa fel încât să ocupe un spațiu de stocare cât mai redus e de un real folos. Nici numărul butoanelor nu este de lepădat: suficiente pentru orice situație. Apropo de butoane, Speed Link 4 in 1 Leather oferă posibilitatea de a vă schimba nivelul de rezistență a forței feedback chiar în timp ce alergați de nebuni pe macadamuri. O senzație de confort o puteți obține cu acest volan și datorită unor cleme cu ajutorul cărora puteți să țineți volanul puțin mai departe de birou, și anume direct pe genunchii voștri. Cu un scaun mai confortabil, senzația de a conduce cu stil primește o nouă conotație.

#7 Media-Tech Cyber Race PRO



Specificații:

Număr butoane programabile:	6
D-pad:	DA
Schimbător viteze:	NU
Compatibil console (PS2/XBOX):	NU

- ▶ Nota LEVEL: 7,31
- ▶ Ofertant: Fit Distribution
- ▶ Preț: 52 EURO (fără TVA)

#8 Genius Speed Wheel 3 Vibration



Specificații:

Număr butoane programabile:	8
D-pad:	NU
Schimbător viteze:	NU
Compatibil Console (PS2/XBOX):	NU

- ▶ Nota LEVEL: 6,61
- ▶ Ofertant: Ultra PRO Computers
- ▶ Preț: 39 EURO (fără TVA)

#9 Trust FF380 Race Master



Specificații:

Număr butoane programabile:	8
D-pad:	DA
Schimbător viteze:	NU
Compatibil console (PS2/XBOX):	NU

- ▶ Nota LEVEL: 6,59
- ▶ Ofertant: Flamingo Computers
- ▶ Preț: 40 EURO (fără TVA)

LOC	Producător	Model	Ofertant	Telefon	Preț [EUR]	Număr Butoane Programabile	D-pad	Schimbător Viteze	Nota Dotare	Nota Ergonomie	Nota Performanță	Nota LEVEL
1	Logitech	MOMO Racing Wheel	Ultra PRO Computers	031-4022292	125	6	NU	DA	6,85	9,5	9,3	8,83
2	Thrustmaster	RTG Force Feedback PRO	Ubisoft Romania	021-5690600	79	10	DA	DA	8,9	9	8,25	8,46
3	Logitech	Formula Force EX	Ultra PRO Computers	031-4022292	73	10	DA	NU	7,3	8,5	8,55	8,30
4	Logitech	Wingman Formula Force GP	Ultra PRO Computers	031-4022292	67	6	NU	NU	5,7	8,5	8,55	7,98
5	Thrustmaster	Ferrari GT 2-in-1	Ubisoft Romania	021-5690600	59	8	DA	NU	8,05	9,5	7,7	7,95
6	Speed Link	4 in 1 Leather SL-6696	High End Solutions Comp.	021-2535334	53	8	DA	NU	8,1	8,5	7,55	7,76
7	Media-Tech	Cyber Race PRO	Fit Distribution	021-2011516	52	6	DA	NU	6,1	7	7,7	7,31
8	Genius	Speed Wheel 3	Ultra PRO Computers	031-4022292	39	8	NU	NU	4,175	7	7,25	6,61
9	Trust	FF380 Race Master	Flamingo Computers	021-2225041	40	8	DA	NU	6,75	6,5	6,55	6,59

Motorola ROKR E2



Noul an pare a se fi acomodat foarte bine cu toate lucrurile interesante din această lume. Nici lucrurile interesante nu par foarte dezamăgite de acest lucru, ba dimpotrivă. De exemplu, telefonul mobilă se pare că nu prea are de gând să stea pe loc, iar cei care o împing foarte puternic de la spate nu dau nici cel mai mic semn că ar fi obosit sau ceva de acest gen. Ba mai bine, începe să se strângă funia și astfel concurența e din ce în ce mai acerbă. Mesajul pare a fi destul de simplu: vrei să mai trăiești, inovează! Așa că, cei de la Motorola au ciulit bine urechea și au prestat. Un nou model de telefon mobil, care se vrea a lavi unul dintre cele mai puternice segmente: divertismentul. Gata, s-au supărat, nu mai vor să audă de cei din clasa „biznis”, nici de cei care se zgârcesc să arunce vreo doi euroi în plus pentru un telefon mai acătării. Distracția e cuvântul cheie... și au reușit. ROKR E2 se vrea un companion excelent în drumețiile noastre. Nu vom insista asupra chestiilor comune ce sunt amintite la fiecare telefon, ci vom vorbi despre posibilitatea de a asculta muzică direct din memoria acestui mobil. Grație

cardului SD inclus de 2 GB, MP3-urile vor fi la rang înalt în compoziția lui. Melodiile pot fi „încărcate” fie prin intermediul portului USB 2.0, fie transferate prin Bluetooth, fie... prin iRadio. Acesta este un serviciu online la care este partener Motorola și, prin intermediul unui abonament lunar, aveți posibilitatea de a asculta sau download-a o anumită cantitate de muzică de diferite genuri direct de pe serverele lor. Aceasta este o metodă foarte simplă de a face rost de cele mai recente hituri. În ceea ce privește conectica, stăm foarte bine și aici. Putem asculta melodiile ori printr-o pereche de căști ori prin wireless, grație unui modul Bluetooth compatibil cu majoritatea căștilor wireless ce folosesc această tehnologie.

Specificații Motorola ROKR E2

Rețea:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS
Dimensiuni:	102 x 47 x 18 mm
Greutate:	92 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	1,3 MP
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
E-mail:	Da
Bluetooth:	Da
Port infraroșu:	Nu
Support Java:	Da
Radio FM inclus:	Da
Sistem de operare:	Linux
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Sony Ericsson W810i

Se pare că nici în acest an cei de la Sony Ericsson nu o lasă mai moale. Cu modelul W810i parcă țin neapărat să rupă gura târgului. Pentru cei care vor să țină evidența, spre deosebire de fratele său mai mare, W800, noul W810 vine cu niște schimbări la capitolul capacitate de stocare. Modelul mai vechi dispunea de 34 MB de memorie internă și de suport pentru carduri Memory Stick Duo PRO cu o capacitate de doar 1 GB. În cazul lui W810, situația s-a mai schimbat. Memoria internă totalizează doar 20 MB, iar în cazul cardurilor a crescut „restricția” până la 2 GB. Evident, cardul inclus este același, de 512 MB. Totuși, în cazul acestui telefon au mai fost aduse și câteva schimbări de ordin estetic, ergonomic și funcțional. De exemplu, dacă închideți telefonul de tot, îl puteți folosi ca player MP3,



acumulatorul oferindu-vă în acest mod o autonomie de peste 30 de ore.

Dimensiuni:	100 x 46 x 20 mm
Greutate:	99 g
Display:	TFT – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 350 de ore
Talk time:	maximum 8 ore

Nokia 6103

Din moment ce compania Nokia lansează pe piață acest model de telefon, se pare că încă mai avem printre noi nostalgici care nu vor altceva decât un telefon simplu, cu care să își facă treaba și atât. Nu tu un miliard de funcții, nu tu opțiuni peste opțiuni sau alte brizbrizuri pe care foarte multă lume le folosește doar în puține cazuri. Nokia 6103 dispune de 4,4 MB de memorie, suport pentru GPRS și EDGE, un port Bluetooth și infraroșu, plus trei jocuri clasice. Pentru cazuri de forță majoră există inclusă și o cameră VGA cu care puteți înregistra filmulețe la rezoluție maximă de 640 x 480 pixeli.



Dimensiuni:	5 x 45 x 24 mm
Greutate:	97 g
Display:	TFT – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 820 mAh
Stand-by:	până la 350 de ore
Talk time:	maximum 4 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

BogdanS

CHIP
special
PCTUNING
OVERCLOCKING

OVERCLOCKING procesoare INTEL și AMD

GRATIS - PC mai rapid

ACCELERARE 3D
putere pentru placa video

TIPS&TRICKS

BIOS - resurse de performanță

PROGRAMME UTILITARE

TEHNICI MODERNE DE RĂCIRE

Planul perfect pentru tuning eficient și ieftin

CAUTĂ REVISTA LA CHIOȘCURI ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII IANUARIE!

WORLD RACING 2

**Pe piață din
16 ianuarie**

Un laptop pentru fiecare
Ghid practic pentru iubitorii de mobilitate

PC - Practic

practic... mai ușor nu se poate!

februarie 2006

80+CD
pagini
de practică

Revizie PC

**De pe telefon
pe monitor**
Cum puteţi conecta telefonul
mobil la calculator 54

A Polaroid photograph of Earth from space is shown next to a mobile phone. The phone's screen displays the same image of Earth. A black line connects the center of the Earth in the Polaroid photo to the center of the Earth on the phone's screen, illustrating the concept of image formation in a curved surface.

FIREFOX
Tot mai puternic

**Scrisoare oficială
în Word** 44

- 10 sfaturi pentru accelerarea PC-ului
- soluții de optimizare la îndemâna oricui

Muzica de pe calculator

apropie totul despre Winamp
- player-ele audio gratuite
ale momentului

**APARE
LUNAR**

Practic... mai ușor nu se poate!

Dacă folosești calculatorul și te întrebi cum poți să îi utilizezi resursele la maxim, cumpără revista de la chioșcurile din toată țara.

Steve, Don't Eat It!

www.thesneeze.com/mt-archives/cat_steve_dont_eat_it.php

Cei cu stomacul slab sunt rugați să evite această pagină. Steve, pe de altă parte, nu are astfel de probleme, așa că o să testeze pentru voi mâncăruri de care nimeni nu știe și pe care oricum nimeni nu ar vrea să le mănânce.

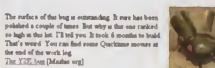


Potted Meat Food Product
There aren't too many products that feel the need to reassure you that they are, in fact, "Meat." Already not a good sign.
The list of ingredients is long and horrifying, coming right out of the tube with "THE CHRONICALLY WEATHERED CHICKEN." (You know, I'm about to be separated from my lunch, and I haven't even opened

Top 10 weirdest case mods

gadgets.fosfor.se/the-top-10-weirdest-case-mods

În cazul în care stați prost cu engleza, vă spun eu că este vorba despre un site ce prezintă cele mai nebunești zece mod-uri de carcase. Din top lipsesc câteva dintre preferatele mele (unde e cea cu Half-Life 2?), dar apar și unele demențiale, despre care nu știam că există.



3 The Grapnel PC



From the same creator as the Chronophages comes this really neat grapples PC. The one looks really good. I'm not sure you can't use the parts though (hardwood) except for the really serious of course. If a woman's Christmas season this one probably wouldn't have got the far up the list. But hey, it's a really cool case mod, and it's even Christmas so here it is.

Best mistakes with pictures

www.moviemistakes.com/best_pictures.php

Că în filmele cu daci se vedeau în fundal stâlpii de telegraf e una, dar ce se întâmplă când la mijloc e un film cu buget de milioane de dolari? Ei, la această adresă găsiți cele mai tari astfel de greșeli din filme.



Star Wars
Stormtrooper hangs from door

WhizzBall

kids.discovery.com/games/whizzball/whizzball.html

Jocurile faine vin de unde te aștepti mai puțin. La fel e și cazul lui WhizzBall, un joc asemănător TIM-ului de pe vremuri, numai că pe net și destinat, chipurile, copiilor. Mă, da' deștepti copii or fi în SUA, că eu m-am împotmolit...



The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe

Mult așteptata adaptare a Cronicilor din Narnia, seria de romane pentru copilandri a lui C.S. Lewis, a sosit pe marile ecrane. Filmul reprezintă ecranizarea celui de-al doilea roman din Cronici și urmărește aventurile a patru frați și surori – Lucy, Edmund, Susan și Peter – care s-au refugiat de bombardamentele asupra Londrei din perioada celui de-al Doilea Război Mondial într-un conac de la țară, căminul unui bătrân profesor. Cei patru neastâmpărați ajung să pătrundă în fantastica lume a Narniei accidental, printr-un... dulap, în timp ce se joacă de-a v-ați ascunselea. Ajunși acolo, ei descoperă o lume aparent pașnică și încântătoare, locuită de animale, dwarfi, centauri și giganți, care a căzut pradă iernii eterne, un blestem pe care o răutate de vrăjitoare l-a aruncat asupra întregului ținut – Vrăjitoarea Albă Jadis. Și să vedeți chestie: copiii ajung, în cele din urmă, să conducă lupta pentru eliberarea Narniei, ajutați de leul Aslan, conducătorul din umbră al tărâmului și un fel de Dumnezeu de-al lor. Bineînțeles, vrăjitoarea cea rea moare păpată de leu, iar armata Narniei o învinge pe cea a vrăjitoarei într-o bătălie spectaculoasă.

Acum, nu știu cui să i-l recomand. Filmul este catalogat ca fiind accesibil unor categorii fragede de vârstă, însă abundă în scene de o

violență excesivă: animale sacrificate, măcelărite și scene de luptă deosebit de brutale pentru un ținut de clasa a patra, care mai degrabă se va îngrozi la vederea unor creaturi deosebit de feroase. Mie filmul mi s-a părut plictisitor, animațiile SGI nemai-pomenite până acum într-un film fiind motivul pentru care am rezistat până la final. Și nu am regretat. Dar chiar și așa, filmul se vinde și se vinde bine, departamentul de marketing al celor de la Disney reușind să-l vândă până și grupărilor bisericești din State, încasând o mulțime de verzișori în plus și asigurându-i succesul la box office. Disney a vrut să le ofere cinefililor o poveste emoționantă, dar a eșuat, înclinând balanța în favoarea excelentelor efecte speciale. De cele mai multe ori, ambalajul nu este suficient pentru a asigura succesul unui film, însă responsabilii cu promovarea lui The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe ne-au dovedit contrariul, acesta bucurându-se de un succes răsunător și de încasări de zeci de milioane de dolari, ce i-au asigurat o continuare. Nu este un film pentru fanii lui Harry Potter sau ai Stăpânului Inelelor, dar merită urmărit în lipsă de altceva sau dacă pur și simplu vreți să vedeți cât de departe s-a ajuns în materie de... de...

■ KIMO



Transporter 2

Mi-a plăcut de Jason Statham de când a fost Bacon (în Lock, Stock and Two Smoking Barrels) și mai ales Turkish (în Snatch). Eu unul îl vedeam pe băiatul ăsta ca următorul James Bond, dar nu a fost să fie. Însă pe drumul spre 007 a apărut Transporter, un film cu mașini rapide, explozii și femei, în care Statham își lua în primire un rol care i se potrivea de minune. Acum, sincer, premisa unui Transporter este una capabilă să nască o întreagă serie ce să ajungă să se bată de la egal la egal cu 007. Cu ajutorul unui actor carismatic precum Statham, plus exploziile de

Acasă TV??. În cazul în care ești în moarte clinică, comă prelungită sau, pur și simplu, te găsești într-o stare vegetală, s-ar putea să nu ai ce comenta. În caz contrar, îți vei face cruce și vei scuipa în sân de trei ori, să piară mașina Satanei, care face o întoarcere de 360 de grade numai ca să își dezlipească o bombă de pe burtă, agățând-o discret cu cârligul unei macarale. Evident, cu o secundă înainte ca omul rău, ză boogie man from Colombia, să apese pe butonul detonatorului. Frate! Să vezi tu Audi-ul cum sare de pe un bloc pe altul și se oprește fix la marginea hăului... Până și jocurile, care sunt all about BIG BOOM, au mult mai mult bun simț decât filmul ăsta. Păi dom'le, dacă ai văzut în viața ta un film cu mafioți, știi că, dacă se urcă unu' în mașină cu tine și nu îți pune centura de siguranță, calci frâna și îl dai cu capul de bord. Dar în cazul de față s-ar fi terminat filmul prea repede. Dar înghiți nenicule, că e miercuri seara și nu ai la ce să te uiți, că are totuși mașini faine, viteză și femei fără proeminențe. Dar ce te faci când vine sfârșitul filmului și eroul nostru se bate cu eroul lor într-un avion în picaj? Și după ce cinci minute se dau cu capul



de toți pereții, că și avionul face flic flacuri, când vine momentul bătăliei finale, nimeni nu se mișcă, deși avionul e gata să se rupă de la atâția G pozitivi și negativi. A, plus că plonjează în apă la ditamai viteza sunetului și tot ce simte personajul principal e cum se sparge geamul din carlingă și începe să curgă apa ca atunci când ți se sparge țeava. Filmul e clar nerecomandat minorilor sau credulilor că o să le bage prostii în cap și după aia să vezi tu ce teroriști cu idei mărețe și irealizabile o să apară. Concluzionând, filmul derapează urât de tot din cauza unor momente în care inspirația și bunul simț sunt uitate complet. Și e păcat, că avea cu ce! Asta e, măcar m-a convins să aștept un eventual film Transporter în care eroii principali sunt un șofer de tir beat, Kamaz-ul lui de încredere și frumoasele fete de pe linia de centură. Hai libi!



■ Mitza

SAHARA

An: 2005

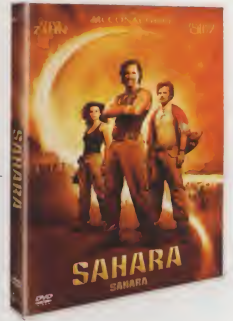
Regia: Breck Eisner

Suport: VHS și DVD

Genul filmului: Acțiune-Aventură

Cu: Penelope Cruz, Matthew McConaughey, Steve Zahn

Un produs: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT



FRUMOASA CRIMINALĂ

An: 2004

Regia: Duncan Roy

Suport: VHS și DVD

Genul filmului: Thriller

Cu: Elizabeth Hurley, Jeremy Sisto, Oliver Tobias

Un produs: NEW FILMS



CHEIA SCHELET

An: 2005

Regia: Iain Softley

Suport: VHS și DVD

Genul filmului: Dramă psihologică

Cu: Kate Hudson, John Hurt

Un produs: UNIVERSAL PICTURES



SERENITY

An: 2005

Regia: Joss Whedon

Suport: VHS și DVD

Genul filmului: Acțiune-Aventură

Cu: Nathan Fillion, Gina Torres, Alan Tudyk, Adam Baldwin

Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.
Telefon: 021-408.30.40



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă colecția Rayman 10th Anniversary

Care dintre studiourile Ubisoft a realizat Splinter Cell: Pandora Tomorrow?

- a. Ubisoft Shanghai ☐
- b. Ubisoft Montreal ☐
- c. Ubisoft România ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un USB to Ethernet Adapter

Ce studio produce jocul Dark Messiah of Might and Magic?

- a. Arkane Studios ☐
- b. Bethesda Software ☐
- c. Valve ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Dark Messiah of Might and Magic din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2006.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul Frumoasa criminală

Cine joacă rolul principal în filmul Frumoasa criminală?

- a. Sharon Stone ☐
- b. Jenna Jameson ☐
- c. Elizabeth Hurley ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Frumoasa criminală din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 martie 2006.



...și Fujin se odihnește. **Imagine trimisă de Armando Grapeanu.**



Cu voi n-am nimic, da' mîta nu scapă. **Imagine primită de la <<\$aADaMM>>(REBORNED).**



Echipa gazdă nici nu se vede pe teren. **Imagine trimisă de Vorador.**



Pavele, fii atent. Eu sar peste minge și tu vii și tragi pe colțu' lung. **Imagine trimisă de xx.**



Modelul Jordan Amphibious își face debutul în Marele Circ. **Imagine primită de la Barta Balint.**



Mai bine rămâneți așa. **Imagine trimisă de Voodoo Voodoo.**



Vând automobil ușor avariāt, eventual schimb cu garsonieră. **Imagine primită de la Dehelean Bogdan.**

Câștigătorul din acest număr este xx.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Chatroom reloaded



La mulți ani!!! Ce mai faceți? Bine? Mă bucur. După cum vedeți, chatroom-ul a fost pus la cură de slăbire de sărbători și a dat jos două pagini. Aici o să se

îngrămădească în următoarele luni tot felul de mugetări, povestioare din bistro-ul de pe forum sau trimise de voi, răspunsuri

de la redactori la una-două-trei... zece întrebări de-ale voastre... și, imediat ce vine din „concediu” comicul nostru, o să apară și niște benzi desenate. Da, și eu sunt curioasă cum o să încapă toate într-un spațiu atât de mic.

E-mail-urile cu întrebări (pertinente), sugestiile și altele legate de chatroom le aștept tot la chatroom@level.ro.

Rzarectha:

Cu siguranță, sword sau, pentru pasionații LOTR, Aragorn tată, în mijlocul luptei, nu ca domnișoara Legolas și semenii lui. Bineînțeles că o armă de distanță are eficiența ei, însă îi lipsesc cel puțin două elemente: privirea adversarului și un drept la replică. Hmm...dacă are arc?

KiMO:

Ciudat, dar de fiecare dată când văd o tolă plină cu săgeți, mă gândesc la amazoane. Da, știu, poate părea puțin deplasat, dar gândiți-vă pentru o clipă la bărbații „de fier” care le-au înfruntat armatele, cu arcul la ochi și paloșul la centură. Închipuiți-vă cum țâșnea săgeata din arc, descriind un frumos arc de cerc, pentru a se înfige apoi în pulpa unei amazoane, care se prăbușește ca trăsnet sub efectul tranchilizantului. O pradă sigură pentru paloșul din mâna oșteanului care se apropie, precaut, pentru a-și termina treaba. Iar tu mă întrebi pe mine ce-aș alege dintre un paloș și un arc... Pe amândouă, evident.

Locke:

Eram odată pe Dealu' Taberii. Și căutam pământ de oale, că de-ălălalt aveam, de la tata. Cum lut de oale era peste tot, n-a trebuit să mai caut. Dar dintr-o dată, pe nepregătite, ceva luci... După care, mai luci odată, după care nu mai luci că era ruginit. Așa că m-am lăsat convins și am pus mâna... Era un paloș vechi de 400 de ani, pe care un oștean bețiv și neatent îl lăsase acolo de când cu oastea lui Mihai Viteazul. Așa că merg pe săbii.

The million dolar question:

Teo: Ce votați? Swords sau bows? De ce?

Marius Ghinea:

Bows, because I love to go ballistic on their asses...

cioLAN:

Chiar dacă arcul și rapiditatea de care acesta dă dovadă în rezolvarea anumitor probleme mi s-ar potrivi mai bine, o tolă care găzduiește 30 de săgeți în același timp (și spațiu) mă deprimă teribil. În schimb, demodata și bătrâna teacă se va dovedi un tovarăș de încredere. Și la măcel și la benchetuială. Și cum accesul la teacă este permis doar p(h)aloșului, voi alege cinstita sabie și, când teaca este plecată în delegație, voi scoate pumnul de la naftalină și voi sculpta plictisit vechi idoli africani.

Dar asta este doar părerea mea. În realitate (chiar dacă tânărul nostru cititor probabil nu s-a gândit la asta), întrebarea este de fapt o reiterație a veșnicului „Size (or speed) does mat-

ter?”. Răspunsul universal ar fi „depinde strict de encounter”.

Mitza:

Hai să fiu băiat fain și să răspund la întrebare cu o alta, de ce sword sau bow? Nu putem pe română? Un paloș, tată! Sau o tolă de săgeți?! Ei? Asta să fie întrebarea! Acum, am fost eu o dată la un muzeu cu săbii pe bune și arcuți și mai și. Problema pe care mi-am pus-o de fiecare dată când făceam pe eroul într-un joc e că mi-aș rupe mâna instant dacă aș fi nevoit să fac pe bune ceea ce făceam în joc. Iar cu arcul? Atâta timp cât nimeni nu se va afla în preajma țintei, cred că ar fi OK, nimeni nu o să fie rănit. Pune-mă în mijlocul bătăliei și probabil o să ajung să arunc săgețile direct cu mâna, după ce am cășăpit din greșală vreo câțiva prieteni. Așa că îmi mai rămâne o singură soluție: un AK supărat, fixat în pământ, care trage automat. Uau, ce aș rupe cu ăla!



**Ultra PRO
Computers**

CONCURS LEVEL ȘI



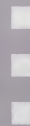
Câștigă un volan Logitech Formula Vibration Feedback Wheel

Ce notă a primit jocul GT Legends?

a. 9,0

b. 8,3

c. 9,2



Nume, prenume:

Str. Nr. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Prețuri e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul GT Legends din acest număr al revistei.

MUGETAREA

Lăsați capra să trăiască!

După cum se știe, datorită folclorului transmis oral, plaiurile noastre se numesc plaiuri mioritice. Asta datorită bravei noastre miorițe, acea oiță curajoasă și posesoare de simțuri ascuțite precum Superman și, foarte probabil, puțin sărită de pe fix. Sau mai mult sărită sau poate chiar nebună de-a binelea... cum să vorbească o oaie, totuși? Am ajuns la concluzia că draga noastră mioriță era nebună și curajoasă în același timp. Însă miorița noastră, așa nebună de-i dădeau spume la gură și curajoasă încât se lupta cu armate întregi, nu mai este de mult timp în centrul atenției și, de supărare, și-a luat bagajele și a migrat către tărâmurii mai calde și mai prietenoase (Spania cumva?). Dar cine i-a luat locul ca reprezentat al plaiurilor noastre? Să nu vă vină să credeți, dar nimeni altcineva decât ruda ei nu foarte îndepărtată, capra. Și, ca să fiu mai specific, capra vecinului. Și asta fără voia ei, fără să facă nimic curajos, fără să fie nebună... singura ei realizare nefiind nimic altceva decât un miros poate prea distinctiv și cam înțepător, ce-i drept. Nu se poate să nu fi auzit de capra vecinului, este animalul acela oropsit de soartă pe care mulți îl bârfesc și mai mulți îl hulesc, iar majoritatea îl vrea mort. Toți românii vor să vadă capra vecinului moartă. Motivele încă sunt necunoscute... nu contează că-i amărâtă, slabă ca vai de capul ei, are doar trei picioare, un singur ochi, iar de blană ce să mai zic? Oricât de nefericită ar fi aceasta, se va găsi oricând un „binevoitor” care să-i curme suferința. Tocmai datorită acestor fapte, propun declararea căpriței simbol național, noua mioriță, deoarece se pare că este subiectul de discuție preferat al românașilor.

În încheiere, nu am altceva de spus decât: „Trăiască-ne capra!”. Și vorbesc serios când spun asta, lăsați naibii capra aia să trăiască! Și aduceți și oița înapoi!!!

The Psycho

Bistro de l'arte

În principiu, vărul D. e băiat de treabă. Ca tot omul însă, are și el o gogoriță: e un încăpățânat și jumătate. Dacă-i intră ceva în cap, apoi nici cu barosul nu i-l mai poți scoate. Așa s-a întâmplat și de data asta: într-o zi, i s-a năzărit, nitam-nisam, să-l fac gamer.

Acum nu știu alții cum sunt, dar D., pe lângă că-i încăpățânat, ar putea foarte bine să se numească și Cănuță Om-Sucit. În plus de asta, cunoștințele lui în domeniul calculatoarelor, deși nu sunt chiar egale cu zero, nu trec de unu, maximum doi. Și, colac peste pupăză, D. mai e și distrat. În traducere liberă, vărul D. și gaming-ul sunt în emisfere total diferite. Cu toate astea, mi-am zis că încercarea moarte n-are și, cu un oftat, l-am întrebat:

- Ce vrei să joci?

- Mașini! mi-a răspuns D. cu un zâmbet entuziast.

- OK, mașini. Need for Speed, Carmageddon, Colin McRae...

M-am oprit, văzând că D. mă privea năucit. Cum nu aveam nici timpul și nici chef să-i explic cum stă treaba cu fiecare joc în parte, m-am decis să-i arăt „pe viu”. Prin urmare, l-am dus la sala de jocuri de peste drum, m-am așezat în fața unui PC, am intrat în Need for Speed: Hot Pursuit II și, drept demonstrație, am făcut un quickrace impecabil. Pe fața lui D. se citea încântarea.

- Lasă-mă și pe mine! m-a rugat, după ce urmărise cu sufletul la gură replay-ul.

Odată așezat în fața PC-ului însă, problemele au început să apară una câte una.

- Aaa... pe ce apăș? m-a întrebat candid.

Am ridicat din umeri și m-am întins după mouse.

- Ce mașină vrei?

- Una roșie! s-a repezit precipitat D.

- Roșie, roșie, da' de care?

- Care vrei tu, numai să fie roșie.

Ridicând din nou din umeri, l-am echipat cu o Corvette roșie ca focul, i-am dat un track simplist și am apăsat pe Race. Acum urma distracția.

>> 3 >> 2 >> 1 >> GO!

D. mă privi prost.

- Acu' ce fac?

- Accelerează, am răspuns automat.

- Să accelerez? Cum?

- Uite așa și-așa, i-am arătat.

- Aaa!

O bucată de drum, lucrurile au mers cât de cât bine, deși biata mașină se izbea când de-un gard, când de-un pom, când de-un zid, de țî se rupea sufletul. În fine, când era să răsuflu și eu ușurat și să mă întorc la ale mele, a intrat în scenă – cum era de așteptat – poliția. În mai puțin de un minut, D. era busted. Game over.

- Nu-mi mai plac mașinile, declară ferm D., tastând furios Alt-F4. Asta de la mine o știa.

- Atunci, un FPS? am încercat.

D. mă privi de parcă era căzut din lună.

- FPS... First Person Shooter...

- Aaa, sutar! Fotbal! Dă-l încoace!

- Nu asta am vrut să zic. First Person... nu contează.

Pentru mulți gameri, fotbal = FIFA. 99, 2000, 2001... nu contează. FIFA să fie. Prin urmare, am intrat în FIFA 99, singurul disponibil pe moment.

- OK. Ce echipă vrei?

- Dinamo!!

A fost rândul meu să-l privesc cruciș. Întâi de toate, nu pot suferi echipa Dinamo, oricât mi-ar toca nervii colegul de birou și, în al doilea rând, ce naiba să caute Dinamo în FIFA?

- Nu așa, i-am explicat cu răbdare de înger. Uite, ai aici echipe...

- Nu e Dinamo? Atunci nu-mi mai place, hotări D. Altceva.

Sincer, am zis în gând aleluia de trei ori. Nu știu de ce, dar D. + FIFA mi se părea o combinație cât se poate de neinspirată.

- Deci, un First Person... aaa, joc de acțiune? am

încercat din nou.

- Cu puști?

- Cu... puști și mitraliere și grenade și...

- Bine, bine, puști să fie.

- Cum vrei tu.

Resemnat, am intrat în Quake III, primul care mi-a căzut sub mouse. Nu mă dau în vânt după Quake; după cum avea să se vadă, nici D. nu avea să-mi împărtășească entuziasmul. După cinci minute și circa douăzeci de fraguri, D. s-a lăsat păgubaș.

- Prea greu. Altul!

Am înjurat înfundat, însă m-am stăpânit, decis să continui cercul până la capăt.

- Poate ceva de strategie?

- Aaa! s-a luminat D. Chestie de doxă! la să vedem!

Am intrat în Warcraft III, jocul care deține recordul absolut în materie de nopți nedormite, cu o mână pe mouse, cealaltă mână pe tastatură, paiul de la suc în colțul gurii și bățalii crâncene pe monitor.

>> Single Player >> Custom Game >> blah blah blah...

- Cu ce rasă vrei să joci?

- ...

- Orc, Undead, Night Elf, Human...?

- Porci! D. zâmbea din toată inima. Simțeam o nevoie acută să-i șterg zâmbetul tâmp de pe față, dar m-am stăpânit din nou.

- Orci, l-am corectat printre dinți.

La cinci minute după, D. era cu baza făcută praf.

- Altceva!

- Poate un arcade? Mortal Kombat?

Slabe speranțe. După cinci minute de „Flawless Victory” (din partea PC-ului), D. s-a lăsat din nou păgubaș.

- Altceva! răsună din nou invariabila comandă.

- Ar mai fi flight-sim-urile...

- Las-o moartă. Am văzut la TV și n-am chef să mă scutur.

Din nou, nu aveam nici un chef să-i explic că flight-sim-urile de la TV erau una și flight-sim-urile de pe PC erau, ceva cu totul și cu totul diferit. În fine... nu chiar așa de diferit, dar ideea contează. Ajunsesem la capătul răbdării.

- Atunci ce zici de un RPGTBSMMORPG-Action-Adventure?

Obținusem exact efectul scontat. D. dădu a lehamite din mână.

- Prea greu! Altceva! Ce-i... asta?

Hopa! D. descoperise Volfied! Mda. Uite un clasic care ar putea să-l prindă până și pe apaticul meu verișor de-a doua. Cum am zis însă, D. e un sucit totalmente. Cum altfel poți să-i spui unuia care, când îi zic „Sus”, merge în jos, când îi zic „Stângă”, o ia la dreapta și când îi zic „Stai” se-nvrânte mai ceva ca un cazac rus? După încă cinci minute de masacru - al navelor proprii - D. renunță în sfârșit definitiv.

- Greu e să fii gamer, îmi zise cu un oftat.

Am încuviințat. Apoi ne-am ridicat amândoi și am plecat acasă. Ni se terminase ora.

Buttoyash

DA,
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL PC TUNING	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL decembrie 2005	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FILME PE DVD	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Dacă aveți probleme în comanda revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa
alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc un
ABONAMENT la
revista **LEVEL**, pe

Perioada

Preț revistă
cu CD/DVDPreț abonament
revistă cu CD/DVD

6 luni

81 lei noi/
(810.000 lei)50 lei noi/
(500.000 lei)

12 luni

162 lei noi/
(1.620.000 lei)90 lei noi/
(900.000 lei)cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,
500530 Brașov

sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

best
distribution



Câștigă jocul Need for Speed: Most Wanted

Care a fost jocul din seria Burnout care a apărut înainte de Burnout: Revenge?

- a. Takeover ☐
b. Takedown ☐
c. Runner ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Burnout: Revenge din acest număr al revistei.

**Votezi și
poți câștiga...**

UNIVERS MOTO

Premiul I: o motocicletă...

**Cumpără Univers Moto
nr. 2/februarie 2006,
votază motocicletele
anului în România
și poți câștiga...**



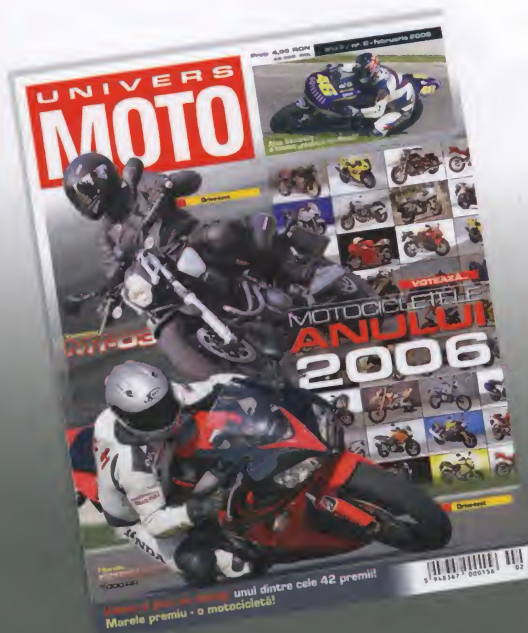
**Premiul II:
Set 2 anvelope
Continental RoadAttack
oferite de PAM**



**Premiul III:
5 căști Uvex
oferite de
Kevin International**



**Premiul IV:
15 tricouri
ProGrip
oferite de
Motoboom**



**Premiul V:
20 abonamente
pentru 1 an
la revista
Univers Moto**

MOTOCICLETELE ANULUI 2006



Calculator Diablo 666 D

- Procesor: Intel® Pentium® D 830 (3 GHz)
- Placă de bază: 945P NEO-F
- Memorie: DDR2 1GB 400 (2*512 MB)
- Hard disk: 200GB S-ATA
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: RX1300PRO TD256E
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse
- Garanție 3 ani

• 4.199 lei cu TVA • 1.095.000 lei cu TVA / lună • 110 lei noi cu TVA / lună

Calculator Diablo 6666 PRO

- Procesor: Intel® Pentium® 4 640 (3,2 GHz)
- Placă de bază: PM8M2-V
- Memorie: DDR2 1GB 400 (2*512 MB)
- Hard disk: 200GB 2000JD S-ATA
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: RX9550-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse
- Garanție 3 ani

• 3.199 lei cu TVA • 839.000 lei cu TVA / lună • 84 lei noi cu TVA / lună

Calculator Diablo 6666 G

- Procesor: Intel® Pentium® D 840 (3,2 GHz)
- Placă de bază: P4N SLI-FI
- Memorie: DDR2 1GB 5400
- Hard disk: 250GB S-ATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: 2 x GF NX6800GT-T2D256E
- Interfață audio: SB Audigy 4 PRO
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse
- Garanție 3 ani

• 11.999 lei cu TVA • 3.175.000 lei cu TVA / lună • 318 lei noi cu TVA / lună

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită la comenzile on-line

Performanța în care poți avea încredere!

Sistemele Diablo, bazate pe procesor Intel® Pentium®D, folosesc tehnologie Dual Core, oferind posibilitatea de a rula în paralel mai multe aplicații.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo 666 D și 666 G bazate pe procesorul Intel® Pentium®D oferă satisfacția maximă pentru așteptările familiei tale, indiferent că vorbim de accesul la informații, distracție sau studiu permanent.

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Pentium®D sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii.

Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.

DAE - Credit în EURO, cu DAE de 14.93%, pentru o perioadă de 60 de luni.

Configurațiile oferite nu includ monitor și boxe.



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acesteia din Statele Unite și din alte țări.